SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING

SUPER PLAY

NOV 1998
Pris 39:-
Norge 45 Nkr

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • SATURN • GAME [illegible] KAD

RESIDENT EVIL 3
Unika spelbilder

TOKYO GAME SHOW
Segas revansch

GAME BOY COLOR
Färgglad nyhet

LEGENDEN OM ZELDA

RECENSIONER: [illegible] F-Zero X • Psybadek • Tenchu
Formula 1 '98 • Hol[illegible] Mega Man Legends • Wild 9
FÖRSPEL: Sega Rally 2 • Street Fighter Alpha 3 • SaGa Frontier II
Virtua Fighter 3tb • Climax Landers • Jet Force Gemini • Soul Reaver

TIDSAM 0669-11
11
7 388066 903903

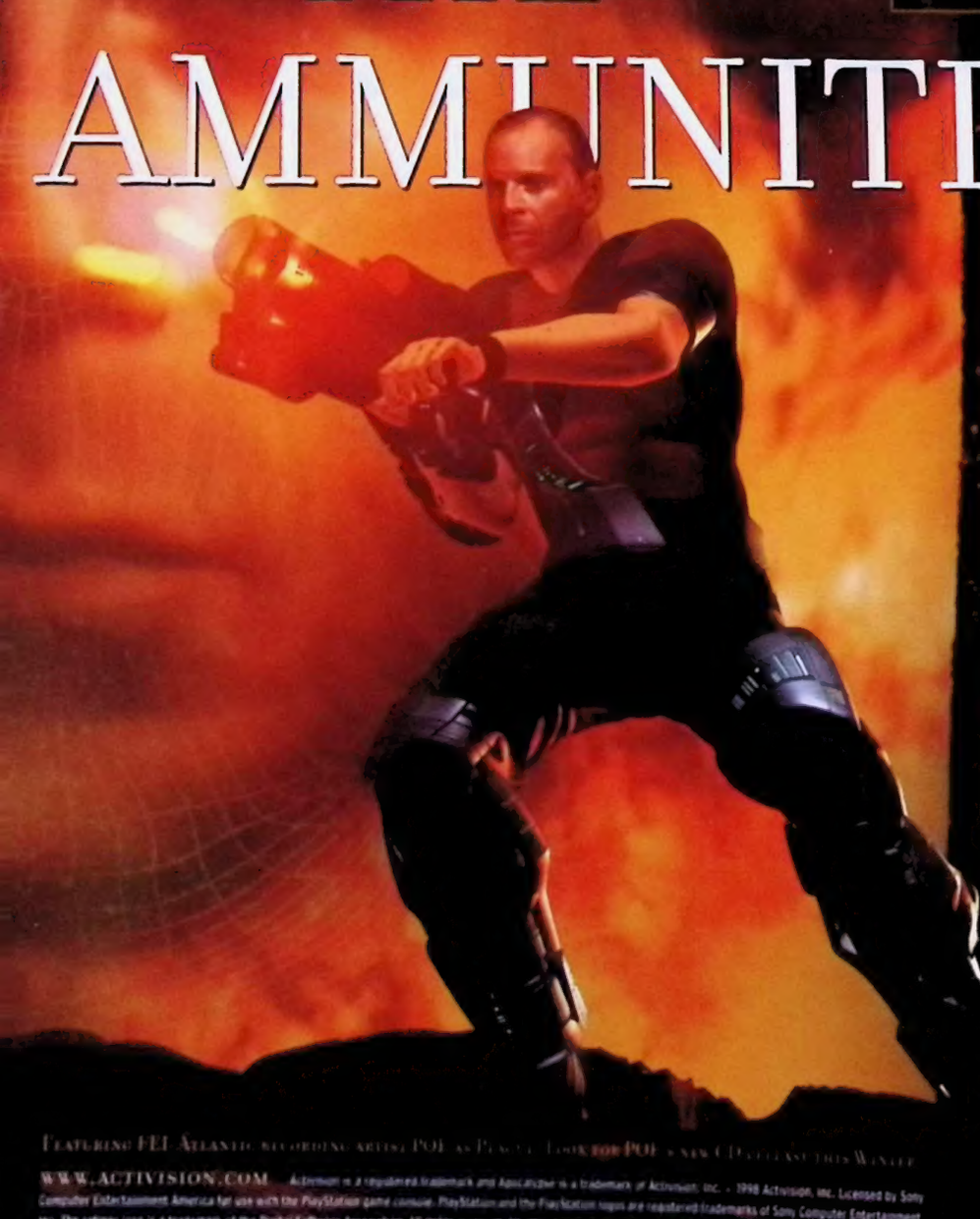
ACTIVISION.

PRAISE THE LORD AND PASS THE AMMUNITION.

IT'S RAW ACTION
YOU ARE BRUCE WILLIS. FULL MOTION-CAPTURED AND CYBER-SCANNED FOR THE MOST INTENSE HARD-CORE ACTION EVER.

DESTROY IT ALL
LEVEL EVERYTHING TO THE GROUND IN 360° BATTLE-ANYWHERE ENVIRONMENTS INCLUDING WAR FACTORIES, PRISONS AND SEWERS.

LOCK AND LOAD
BRAVE THE FUTURE PACKIN' MULTIPLE WEAPONS AT ONCE LIKE FLAME-THROWERS, SEMI-AUTOMATICS AND HOMING MISSILES.



APOCALYPSE™

BRING IT ON.

AN ORIGINAL PLAYSTATION® GAME STARRING BRUCE WILLIS.

THE END BEGINS THIS NOVEMBER.

FEATURING FEI ATLANTIC RECORDING ARTIST POE AS [illegible]

WWW.ACTIVISION.COM

Activision is a registered trademark and Apocalypse is a trademark of Activision, Inc. - 1998 Activision, Inc. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Digital Software Association. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

TEEN T

ESRB

PlayStation

Tillbaka till Hyrule

Inför världspremiären av *Legend of Zelda: Ocarina of Time* bestämmer jag mig för att återvända till Hyrule, där allting en gång började i NES-spelet *Legend of Zelda*.

Det har gått mer än tio år sedan jag var där första gången, men jag känner väl igen mig. När jag går genom skogarna, över bergen och ned i de underjordiska labyrinterna känns det som att jag återupplever en del av min barndom. Det är nästan rörande att minnas exakt vilket träd som ska brännas ned för att ingången till en underjordisk grotta ska bli synlig. Och känslan att besegra Ganon med en silverpil och rädda prinsessan Zelda är svårslagen.

Lika oöverträffad är introsekvensen i *Legend of Zelda: A Link to the Past*. Jag vet inte hur många gånger jag har sett den, men fortfarande kan den få mig att rysa. Och när Link otaliga timmar senare återlämnar Mästarsvärdet och eftertexterna börjar rulla känns det på precis samma sätt som när jag klarade spelet första gången.

Mina förväntningar på *Legend of Zelda: Ocarina of Time* är enorma. Allt annat än världens bästa spel kommer att kännas som en besvikelse.

Tobias Bjarneby, chefredaktör

SUPER PLAY
Utkommer med
12 nummer per år

UTGIVARE:
Atlantic Förlags AB

REDAKTION:
Tobias Bjarneby
Chefredaktör
Martin Johansson
Redaktör
Micke Welchbrodt
Skribent
Anna Clason
Lena Laurén
Erik Nilsson
Formgivare
Nino Höglund
Bildhantering
Lovisa Lundström
Petter Sjölund
Korrektur

FRILANSSKRIBENTER:
John Carling
Daniel Grigorov
Mats Lundgren
Lovisa Lundström

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Mikael All

ADRESS:
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
E-post:
splay@atlantic.medstroms.se
Internet:
www.atlantic.medstroms.se/splay

Redaktionen ansvarar ej
för icke beställt material
och svarar absolut inte på
spelfrågor per telefon.
Men skriv eller faxa gärna.

SPELFRÅGOR:
Nintendo, tel: 0300 - 721 00
Sega, tel: 08 - 600 51 71
Sony, tel: 0719 - 310 311
(5 kr./samtal)

ANNONSBOKNING:
Medströms Dataförlag
Patrik Rehn
tel: 08 - 692 01 34
Per Karlsson
tel: 0470 - 70 31 12

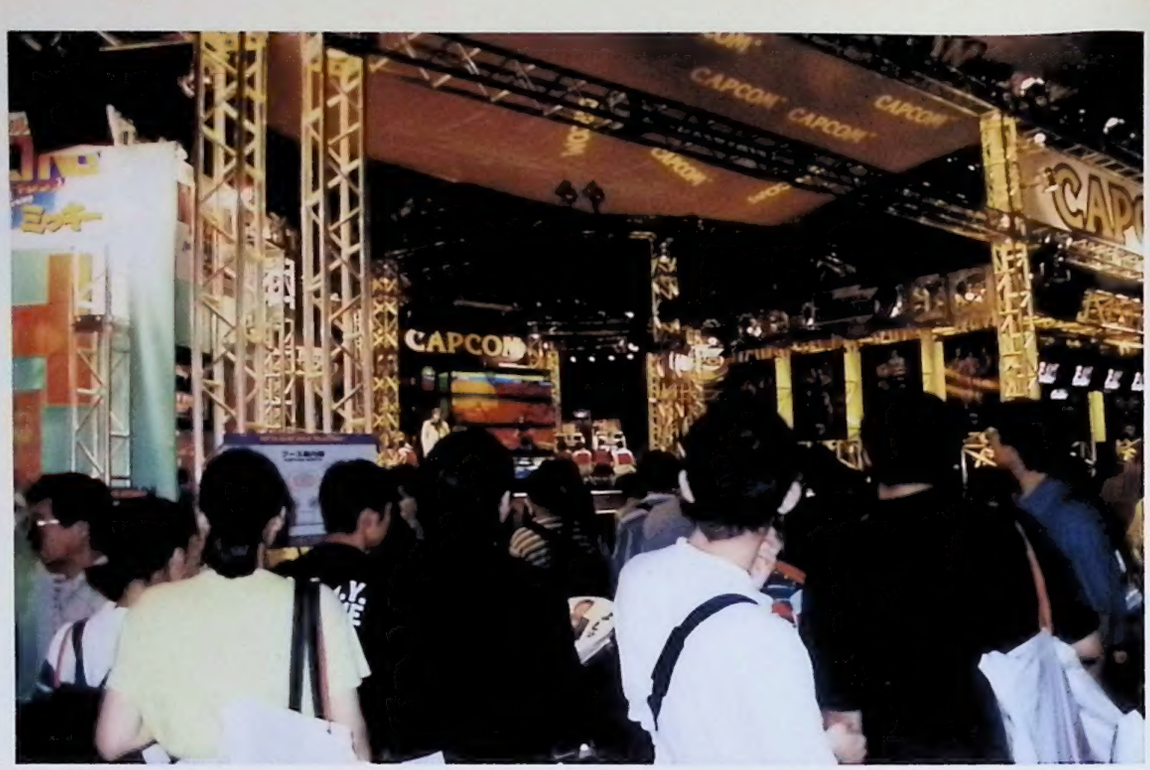
PRENUMERATION:
Helår (12 nr): 399:–
Beställning dygnet runt:
08 - 672 03 33
Övriga ärenden:
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
tel: 08 - 652 84 00

RIP:
Graphic Xpress

TRYCK:
Alprint Rahola, Finland

Tidningens innehåll är © 1998
Atlantic Förlags AB. All rights
reserved. All trademarks and
copyrights are recognized.

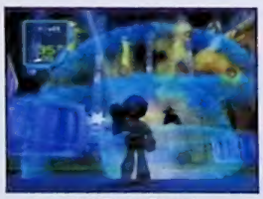
TS TS-kontrollerad upplaga
27 800 ex. (2:a halvåret 1997)



Tokyo Game Show _____32

Game Boy Color_____40

Förspel _____18


Jet Force Gemini

Apocalypse

Street Fighter Alpha 3

Centre Court Tennis

Recensioner___43

F-Zero X

NHL '99

Psybadek

Formula 1 '98

Spyro the Dragon

INNEHÅLL SUPER PLAY 33

Hype 14
Nytt *Resident Evil* till Dreamcast och PlayStation • *Pokémon* slår nya rekord • Capcom-RPG i 24 delar • Namco skriver på för Sega

Förspel 18
Jet Force Gemini • *Centre Court Tennis* • *Apocalypse* • *Soul Reaver* • *Street Fighter Alpha 3* • *Music* • *South Park 64* • *Battletanx*

Legend of Zelda 22
Hela historien.

Tokyo Game Show 32
Världens största spelmässa.

Game Boy Color 40
Världens minsta spelkonsol. Nu i färg.

Fokus 81
Första rollspelen till Dreamcast • Nya handkontroller • *Ninja Gaiden II* är bättre än *Tenchu* och *Ninja*

Tävling: O.D.T. 93
Vinn ett surroundsystem!

Tävling: Psybadek 101
Vinterns coolaste brädspel.

RECENSIONER

NINTENDO 64

Hopper Attack 75
F-Zero X 44
Holy Magic Century 64
Nascar '99 76
NHL '99 46
S.C.A.R.S. 70

SATURN

Deep Fear 56

PLAYSTATION

Actua Tennis 77
All Star Tennis 73
Colony Wars: Vengeance 50
Cool Boarders 3 72
Formula 1 98 65
Mega Man Legends 66
Moto Racer 2 71
Psybadek 54
Spyro the Dragon 48
Tenchu 52
Wild 9 66
Zero Divide 2 74

VARJE MÅNAD

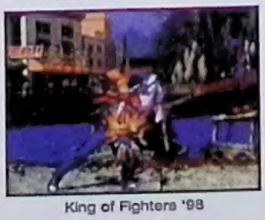
Post 12
Aktuella releaser 42
Topplistor 90
Tips 94
Spelguiden 102
Frågor & Svar 104
Nästa nummer 107

Legend of Zelda 22

Fokus 81

Climax Landers

Ninja Gaiden II


King of Fighters '98

TVSPELOTEKET

POSTORDER

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL
ÖPPET MÅN-TOR 10-19, FRE 10-18, LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00, STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ,
FAX: 090-13 51 00, E-MAIL: order@tvspeloteket.com

MÅNADENS SPEL:

COOL BOARDERS 3

Cool Boarders 3 är uppföljaren till förra årets succéspel. Årets upplaga har över 32 nya banor att glida igenom på 23 olika Burton snowboards. Spelet har också fått en ansiktslyftning se´n sist, vilket gör Cool Boarders 3 till ett av de snyggaste spel som någonsin producerats till PlayStation. Detta spel är så nära backen du kan komma utan att behöva blöta ner strumporna, kort sagt ett måste.
(Antal spelare 1-2st)

PRIS: 399:-

MÅNADENS PRISBOMBER:

24 TIMMARS LEVERANS!

PRIS: 199:-*

* Gäller vid samtidigt köp av valfri artikel i denna annons, går ej att kombinera med andra erbjudanden. Löspris 249:-

Overboard

V-Rally

Pitfall 3D

Shadowmaster

Jersey Devil

G-Police

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ, FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

MÅNADENS PAKET:

PlayStation + Dual Shock
Basenhet inkl Demo CD, Dualshock handkontroll, Scartkabel, Strömkabel, 2 års garanti och V.I.P- kort.

PRIS:
995:-*
Vårt Ord Pris 1295:-

Kolla Priset!

(se även nästa sida - där vissa utvalda Spel blir ännu billigare vid köp av PlayStation maskin)

PlayStation Super Pack
Basenhet inkl Demo CD, 2 st Dual Shock Hand-kontroller, Minneskort, Scartkabel, strömkabel, 2 års garanti och V.I.P. kort.

PRIS:
1445:-*
Vårt Ord Pris 1745:-

*** Gäller vid köp av min 2st av följande spel: a´ 350:- /st.**

Castlevania

NHL Face Off ´98

Rapid Racer

Rascal

Rage Racer

Formula 1 ´97

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI
- 6 MÅN – INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN – 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN – 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER

Ring för månadsavgiften på just ditt paket!

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

V.I.P. KUND

Alla som köper sin basenhet hos oss blir V.I.P. kund under 1998 + 99 utan kostnad. Förmåner: 5 % på rabatt på nya spel. 10 % rabatt på begagnade spel. V.I.P. blad ett par gånger per år mm. Vill du bli V.I.P. kund utan att köpa basenhet kostar det 125:- för 1998 + 99, betalas in på Postgiro 8332275-0, ange adress, telefonnummer.

MÅNADENS V.I.P. ERBJUDANDE:

G-Con 45	375:-
CD-Case	175:-
ISS ´98	465:-
Spyro	395:-
Medievil	395:-

V.I.P. KUND

NYHETER:

APOCALYPSE.....469:-
En titel du absolut inte får missa.....

TENCHU.....RING!
Stig in i rollen som en ninja i Japan under den tiden när samurajerna härskade och härjade i österns land. Tenchu är ett tredje persons 3D äventyr med betoning på action. Spelet innehåller över 10 uppdrag för din ninja att utföra, tillhands har du över 20 vapen att använda såsom tex kaststjärnor och svärd. Spelaren måste simma, krypa, smyga och spana för att nå sitt slutliga mål som den ultimata spelaren. Tenchu var en stor hit i Japan och kommer garanterat att bli en succé här också.

WILD ARMS.....399:-
Äntligen kommer detta efterlängtade RPG från SCEI till Europa. Wild Arms erbjuder tre spelbara karaktärer, magiska krafter, alternativa storylines samt uppdrag tillsammans med mycket välarbetad grafik och stämningsfull musik. Wild Arms är ett måste för alla PlayStation spelare, vare sig du är fanatiker av genren eller inte.

BUST A GROVE.....399:-
Välj en av tio olika dansare och slå dig fram i en stenhård danstävling. Musiken är tidsenlig och otroligt välkomponerad, otroligt bra grafik helt i 3D och massor av välgjorda effekter. (Antal spelare: 1-2st.)

FIFA ´99.....449:-
Alla klubbar, alla ligor, alla cuper. Fifa är större och bättre än någonsin tidigare. Det mest framgångsrika ochpopulära fotbollsspelet är tillbaka efter 2 år med licensierade VM-spel. Som väntat innehåller FIFA 99 fler lag och mer fotbollsspänning än något annat spel på marknaden. Ut på plan och för DITT lag till seger.

TOMB RAIDER 3.....RING!
I Tomb Raider III har Core-Design kombinerat den omisskänneliga atmosfären i Tomb Raider med tempot- och actionkänslan i Tomb Raider II. Nivåerna är nu icke linjära med förbättrade dynamiska ljuseffekter, vilket ger dig obegränsat spelutrymme och upptäckarlusta. Fem fristående äventyr länkas samman i detta rafflande actionäventyr.

HUGO.....399:-
Hej kompis! Nu kommer jag för PlayStation. Hjälp mig rädda Hugolina från den elaka häxan Scylla. Jag räknar med att du hjälper mig, men se upp för kaviartaxis! Sista chansen nu!

NYHETER!

Duke Nukem - Time to Kill	469:-
O.D.T	499:-
Formula 1 ´98	499:-
Flying Corps	Ring!
Abes Exodius	Ring!
R-Types Collection	499:-
Pocket Fighters	499:-
Pet in TV	399:-
Mega Man x4	499:-
Mega Man Legends	499:-
NBA Live ´99	429:-
Test Drive 5	429:-
Blasto	399:-
Small Soldiers	429:-

ORDINARIE SPEL:

Spyro.....449:-

ISS '98.....499:-

Medlevel.....449:-

Fifth Element.....399:-

Azure Dreams.....499:-

Tekken 3.....469:-

NHL '99.....449:-

Abes Exodlus	Ring!	Extreme Snow Break	499:-	Nascar '99	429:-	Spyro + CD case	399:-
Actua Golf 3	399:-	Fifa '99	449:-	NBA Live '99	429:-	Street Fighter Collection	499:-
Actua Soccer 3	399:-	Final Fantasy 7	499:-	Nuclear Strike	399:-	Syndicate Wars	399:-
Actua Tennis	399:-	Flying Corps	Ring!	Need for Speed 3	429:-	Tekken 3	469:-
Adidas Power Soccer '98	479:-	Formula 1 '98	499:-	NHL '99	449:-	Tenchu	Ring!
Alundra	499:-	Forsaken	479:-	Ninja	499:-	Test Drive 5	429:-
Apocalypse	469:-	Future Cop: LAPD 2100	429:-	Nuclear Strike	429:-	The Fifth Element	399:-
Armored Core	399:-	Ghost in the Shell	399:-	O.D.T	499:-	Tiger Woods '99	449:-
Azure Dreams (RPG)	499:-	Gran Turismo	469:-	Off Road Challenge	449:-	Time Crisis utan pistol	399:-
Baby Universe	399:-	Grand Theft Auto	399:-	Parappa Rapper	349:-	Tomb Raider 3	Ring!
Batman & Robin	469:-	Heart of Darkness	479:-	Pet in TV	399:-	Tombi	399:-
Blast Radius	479:-	Hugo	399:-	Pocket Fighters	499:-	Total NBA '98	499:-
Blasto	399:-	Independence Day	399:-	Point Blank m. Negcon 45 pistol	799:-	War Games	429:-
Bomberman World	399:-	ISS PRO '98	499:-	Point Blank utan pistol	399:-	Wayne Gretzky '98	469:-
Breath of Fire 3	429:-	Kula World	399:-	Poy! Poy!	499:-	Vigilante 8	479:-
Bust A Grove	399:-	Lemmings & Oh No! More Lemmings.	359:-	Premiere Manager '98	399:-	Wild '9	449:-
C&C Red Alert Retaliation	449:-	Madden NFL '99	429:-	Pro 18 World Tour Golf	469:-	Wild Arms	399:-
C3 Racing	499:-	Medlevil + CD case	449:-	Resident Evil 2	399:-	VMX Racing	429:-
Colin Mc Rae Rally	469:-	Mega Man Legends	499:-	Road Rash 3D	429:-	World Cup '98	369:-
Constructor	469:-	Mega Man X4	499:-	R-Types Collection	499:-	X-Men	449:-
Cool Boarders 3 + CD case	399:-	Mortal Kombat 4	449:-	SCARS	429:-	X-Men vs Street Fighter	499:-
Crash Bandicoot 2	449:-	Moto Racer 2	449:-	Small Soldiers	429:-	Zero Devide 2	399:-
Dead Or Alive	399:-	Motorhead	449:-	Spice World	249:-		
Duke Nukem - Time to Kill	469:-						

Köp 2 eller fler nya spel och du får köpa:

159:-
Minneskort 15 block Original

Finns i 4 olika färger.
179:-
Handkontroll Original

289:-
Dual Shock Handkontroll Original

Max 1 artikel / 2 spel

BESÖK VÅRA BUTIKER!

STORGATAN 44, UMEÅ,
TEL: 090-13 56 00

SHOPPING, LULEÅ,
TEL: 0920-20 04 50 (EJ POSTORDER-BESTÄLLNINGAR PÅ DETTA NUMMER!)

Tyvärr gäller priserna i denna annons endast beställning per postorder

24 TIMMARS LEVERANS!

ÅF? VI SÖKER FLER ÅTERFÖRSÄLJARE. RING VÅR ÅF-AVDELNING: 090-135600. OBS! VI SÄLJER ENDAST TILL ETABLERADE BUTIKER!

PLATINUM/REASPEL:

PLATINUMSPEL:

Resident evil.....249:-

Herkules.....249:-

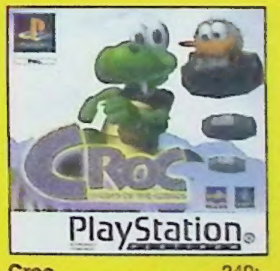
Adidas Power Soccer	249:-
Alien Triology	249:-
Command & Conquer	249:-
Crash Bandicoot	249:-
Croc	249:-
Die hard Triology	249:-
ISS Pro	249:-
Loaded	249:-
Mickeys Wild Adventure	249:-
Micro Machines V.3	249:-
Mortal Kombat Triology	299:-
Oddworld	299:-
Pandemonium	249:-
Porche Challenge	249:-
Rayman	249:-
Resident evil	249:-
Ridge racer revolution	249:-
Road Rach	249:-
Soviet Strike	249:-
Tekken 2	249:-
Time Crisis	249:-
Toca Racing	249:-
Tombraider	299:-
Track & Field	249:-
True Pinball	249:-
Wipe Out 2097	249:-
Worms	299:-

Command & Conquer....249:-

Time Crisis.....249:-

REASPEL:

Adidas Power Soccer 2	199:-
Auto Destruct	199:-
Jet Rider 2	299:-
Madden NFL '98	299:-
MDK	299:-
Nagano Winter Olympics	299:-
NBA Live '98	299:-
Newmaan Haas Racing	299:-
Power Play Hockey '98	299:-
Skull Monkeys	299:-
Snow Racer '98	299:-
Spawn the Eternal	299:-
Test Drive 4	299:-



Croc.....249:-

24 TIMMARS LEVERANS!

Tekken 2.....249:-

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

TILLBEHÖR:

Antennkabel ej original	199:-
Antennkabel ej original m.2	199:-
Antennkabel original	299:-
Antennkabel original m.2	299:-
CD-case	199:-
CD-ställ	149:-
Förlängningskabel till hk	99:-
Game Booster spela GB spel på PSX	499:-
Handkontroll Competition Pro	159:-
Handkontroll Dual Shock Original	349:-
(Köp 2 betala 329:-/st)	
Handkontroll Dual Shock Comp Pro	299:-
Handkontroll original (grå/vit/svart/smoke)	199:-
Handkontroll, "Resident evil"	349:-
Laserpickup	499:-
Linkkabel	199:-
Ljudkabel, Original	199:-
Minneskort "15 block"	129:-
Minneskort "15 block" Original 8 olika färger..	199:-
Minneskort "360 block"	329:-
Multitap original	349:-
Mus original	349:-
Pistol G-Con 45	399:-
Pistol Predator	299:-
Pistol Real Arcade Gun med Rekyl + fotpedal !!!	499:-
Pro Action Replay	499:-
Ratt Logic 3 + Colin McRae Rally	995:-
Ratt Logic 3	745:-
Ratt Logic 3 + Gran Turismo	995:-
Ratt Mad Catz	695:-
Rengöringset	199:-
RGB Scartkabel	199:-
RGB Scartkabel med ljudkontakter	249:-
Rumble väst	499:-
The Glove	649:-
Väska inkl 1 st hk + 1 st minneskort	399:-
Väska, Original med Playstationlogo.	149:-
Väska, Original Ny exklusiv modell!	249:-
Xplorer Fuskmaskin!!!	RING

Real Arcade Gun
Pistolen med inbyggd rekyl + fotpedal!!!
Pris 499:-

Dual Shock Handkontroll
Ger dig en helt ny känsla när du spelar. Kontrollen är både Analog och Digital och är utrustad med en vibrator som skakar.
Pris 349:-

G-Con 45
G-Con en mycket exakt ljuspistol och mycket hög kvalitet, i särklass den bästa på marknaden.
Pris 399:-

Spelguider

Alundra guide	199:-
Breath of Fire 3 guide	199:-
Final Fantasy 7 guide	199:-
Final Fantasy Tactics guide	199:-
Mortal Kombat guide	149:-
Playstation Pocket guide	149:-
Prima´s PSX guide	199:-
Resident Evil 2 guide	199:-
Tekken 3 guide	199:-
Vandal Hearts guide	199:-
Nya guider kommer in hela tiden.	*Ring!*

Handkontroll
Original. Bra kontroll om du vill s mot dina kompisar.
Finns i 4 olika färger.
Pris 199:-

The Glove
Årets handkontroll! Den nya revolutionerande handkontrollen finns nu ute. Sätt på dig "handsken" och bli ett med spelet. Fungerar mycket bra till fighting och bilspel.
Pris 649:-

Minneskort 15 block Original
Minneskortet ger dig möjlig-heten att spara och hämta data från dina spel när du vill.
Finns i 8 olika färger.
Pris 199:-

Mad Catz Ratt & Pedal
Mad Catz ratten är ett måste om du vill ha den rätta känslan när du spelar bilspel. Med den exakta analoga kontrollen klarar du alla kurvor galant.
Pris 695:-

BEGAGNADE SPEL:

	Vi säljer/köper			Vi säljer/köper			Vi säljer/köper			Vi säljer/köper			Vi säljer/köper	
2Extreme	245:-	80:-	AIV Evolution Global	195:-	50:-	Batman Forever	295:-	100:-	Broken Helix	245:-	100:-	Chill	245:-	100:-
4-4-2 Soccer	195:-	50:-	Alien Trilogy	195:-	60:-	Battle Arena Toshinden	95:-	40:-	Broken Sword	195:-	60:-	Chronicles O. T. Sword	245:-	80:-
Ace Combat 2	295:-	120:-	All Star Soccer	145:-	50:-	Battle Arena Toshinden 2	195:-	50:-	Broken Sword 2	325:-	120:-	Circuit Breakers	345:-	150:-
Actua Golf	195:-	50:-	Allied General	375:-	150:-	Battle Arena Toshinden 3	195:-	50:-	Bubble Bobble	345:-	150:-	City O. T. Lost Children	225:-	80:-
Actua Golf 2	325:-	120:-	Alone In The Dark	145:-	50:-	Battlesport	145:-	50:-	Bubsy 3D	195:-	50:-	Clock Tower	295:-	100:-
Actua Ice Hockey	245:-	80:-	Alundra	395:-	200:-	Battlestation	175:-	50:-	Bug Raider	195:-	50:-	Colin McRae Rally	395:-	200:-
Actua Soccer	95:-	40:-	Andretti Racing	195:-	50:-	Beast Wars	175:-	50:-	Burning Road	195:-	50:-	Colony Wars	275:-	100:-
Actua Soccer 2	275:-	100:-	Aquanauts Holiday	145:-	50:-	Bedlam	175:-	50:-	Bushido Blade	245:-	80:-	Comm.& Conq. Red Alert	325:-	120:-
Actua Soccer Club Edi.	195:-	50:-	Arcades Greatest Hits	145:-	60:-	Black Dawn	195:-	50:-	Bust A Move 2	225:-	80:-	Command & Conquer	195:-	60:-
Adidas Power Soccer	125:-	40:-	Arcades Greatest Hits 2	225:-	80:-	Blam Machinehead	125:-	40:-	Bust A Move 3	345:-	150:-	Contra Legacy Of War	195:-	50:-
Adidas Power Soccer 2	145:-	50:-	Area 51	225:-	80:-	Blast Chamber	125:-	40:-	Cardinal Syn	375:-	180:-	Cool Boarders	275:-	100:-
Adidas Pow. Socc. 97	145:-	40:-	Ark Of Time	245:-	150:-	Blazing Dragons	195:-	50:-	Carnage Heart	175:-	50:-	Cool Boarders 2	325:-	120:-
Adidas Pow. Socc. 98	295:-	120:-	Armored Core	345:-	150:-	Bloody Roar	195:-	60:-	Cart World Series	345:-	150:-	Courier Crisis	245:-	80:-
Agent Armstrong	175:-	50:-	Assault Rigs	125:-	40:-	Bomberman World	375:-	180:-	Casper	225:-	80:-	Crash Bandicoot	195:-	60:-
Agile Warrior	195:-	50:-	Auto Destruct	175:-	60:-	Brahma Force	245:-	100:-	Castlevania	225:-	80:-	Crash Bandicoot 2	345:-	150:-
Air Combat	195:-	60:-	Bali Blazor Championships	125:-	30:-	Breakpoint Tennis	225:-	80:-	Cheesy	195:-	50:-	Crime Killer	295:-	120:-
Air Race	225:-	80:-	Batman & Robin	395:-	180:-	Breath Of Fire 3	395:-	200:-	Chessmaster 3D	295:-	120:-	*Ring för övriga titlar*		

Så här SÄLJER du spel
Skriv en lista på de spel du vill sälja. Saknar spelet manual eller kartong, dra bort 25% per saknad detalj. Saknar du någon titel i vår lista – ring! Skriv ner eventuella spel du vill beställa. Ange postgiro/ bankkonto du vill ha pengarna insatta på! Använd gärna postens "Sverigepaket". Utbetalning kommer inom 1 1/2-2 veckor.
Skicka dem till: Tvspeloteket "Köp", Storgatan 44, 903 26 Umeå

Så här BYTER du spel
Skriv en lista på de spel som du byter in samt inbytespriser, lägg på 15% på inbytespriserna (ej basenheter). Saknar spelet manual eller kartong, dra bort 25% per saknad detalj. Skriv sedan ner vilka spel du vill köpa. Ange minst en reservtitel beställt spel. Vi debiterar endast postens avgifter när vi skickar spelen till dig.
Skicka dem till: Tvspeloteket "Byte", Storgatan 44, 903 26 Umeå.

Försäljning/byte över 1 kg:
Säljer/byter du för mer än 1000:- betalar vi frakten, Ring för förskottsbetald paketavi.

Försäljning/byte under 1 kg:
Säljer/byter du för mer än 1000:- betalar vi frakten, sänd den till: Frisvar, TVSpeloteket, Svarspost 900 660 000, 908 50 Umeå.

Säljer/byter du för mindre än 1000:- och utnyttjar ovanstående tjänst debiterar vi dig frakt enligt postens prislista.

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ. FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

PC-SPEL:

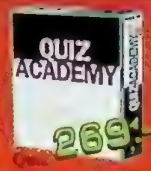
Actua Tennis		King's Quest Collection	
Age Of Empires		KKND Classics	
AH-64D Longbow		KKND Xtreme	
Atlantis		Lands of Lore 2	
Backpacker		Larry Collection	
Backpacker 2		Links LS '99	
Backpacker Junior		Longbow 2	
C&C + Civil		Lula - The Sexy Empire	
Caesar III		Madden '99	
Carmageddon 2		Micro Machines V3	
Championship Manager '98		MIG 29 & Lockheed Martin's F16	
Chessmaster 5500 Deluxe		Might and Magic VI	
City of lost children		Monster Truck Madness 2	
Colin McRae Rally		Moto Racer 2	
Commanche 3 Gold		Motorcross Madness	
Commandos - behind enemy		Motorhead	
Creatures 2		MS Flight Simulator '98	
Croc		Myst	
Diablo		NBA Live '99	
Diablo 2		Need for Speed 2 SE-Classic	
Doom 2		Need for Speed 3 Hot Pursuit	
Duke Nukem 3D		NHL '97 Classic	
Dune 2000		NHL '98	
Egypten - Faraos Hemlighet		NHL '99	
F-15		O.D.T	
Fallout 2		Operation Smurfan	
Fest i Mumindalen		Pitfall 3D + Earth Worm Jim + Pad	
Fighter Pilot		Police Quest Collection	
Final Fantasy 7		Police Quest Swat	
Forsaken		Police Quest Swat 2	
Fangarna på fortet		Populus - The Beginning	
Game Time-Ultima Online		Precision Racing	
Grand Prix Legends		Premier Manager '98	
Grand Theft auto		Privateer 2 - The Darkening	
Grand Zero - tillägg Quake 2		Pro Pilot	
Hercules		Quake	
Heroes of Might and Magic, Compendium		Quake II	
Hugo - den magiska eken		Riven - Myst 2	
Hugo - Lek och Lär Geografi		Sabre Ace	
Hugo på farligt uppdrag		Sid Meier's Gettysburg	
Hugo på nya äventyr		Silicon Valley	
Israel Air Combat		Sim Golf	
King's Quest 7		Sim Isle	
		Sim Safari	

Spec Ops	
Star Wars Rebellion	
Starcraft	
Street Fighter Alpha	
Streets of Sim City	
Svea Rike	
Teazle	
Tellurian Defence	
Test Drive 4x4	
Theme Hospital	
Tiger Woods '99	
Toca Racing	
Toca Racing 2	
Tomb Raider 3	
Tomb Raider Unfinished Business	
Tone Rebellion	
Total Annihilation	
Tresspasser	
Turok	
Turok 2	
Ultima Online Gold	
Ultimate Race	
Ultimate RPG Archives	
Ultimate Soccer '98	
Unreal	
Urban Assault	
Warcraft II deluxe ed.	
Warhammer 2 - Dark Omen	
Warlords III	
Wing Commander IV	
World Air Israel Air	
World Cup '98	
World of Combat 2000	
World War II Fighters	
Worms 2	
Worms 3	
Worms United	
Worms - Full Wormage (1+2+exp.p.)	
X-Com Interceptor	
X-Files	
X-Files The Game	
Z	

Anstoss

Half-Life

Starcraft Brood War



4 olika finns!

Disney Tegnis

Tomb Raider III

Ring för spel du ej hittar i denna lista!

VILLKOR:

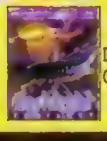
Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs min 58:-, vid basenhetsbeställning porto 99:-, för 24 timmars leverans på basenheter porto 169:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 3 års garanti på nya spel (ej CD). 2 års garanti på nya playstationenheter. 1 års garanti på nya basenheter, CD-spel, nya tillbehör, beg.spel. 1/2 års garanti på beg. basenheter, beg CD-spel. 3 mån garanti på beg. tillbehör. EJ utlösta PF debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.

BESTÄLL minst 1st PC-SPEL
och du får köpa ett av följande för 49 kr

City of Lost Children

Time Commando

USNF '97


Darklight Conflict

TVSPELOTEKET

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL ÖPPET MÅN-TOR 10-19. FRE 10-18. LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00. STORGATAN 44. 903 26 UMEÅ. FAX: 090-13 51 00. E-MAIL:order@tvspeloteket.com
24 TIMMARS LEVERANS. VID BESTÄLLNING FÖRE 16:30 VARDAGAR.
(Leverans av basenheter till vissa orter i södra Sverige kan ta upp till ett dygn X-tra!)

Givetvis har vi: Nintendo 64, Super Nintendo, Gameboy & Sega. Ring!

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

TITEL	ENHET	PRIS	RESERVTITEL	ENHET	PRIS
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		

NAMN

ADRESS

POSTNR POSTADRESS

TELEFON

☐ JAG HAR HANDLAT MINST 3 SPEL OCH VILL DÅ KÖPA EN TAMAGOTCHI A´29:-

☐ JA TACK, JAG VILL BLI MEDLEM I V.I.P. KLUBBEN (125:-/1998+99)

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR)

.....

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET

SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

Reservation för ev feltryck & prisändringar

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44. 903 26 UMEÅ. FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

Posttt

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter. De kan handla om vad som helst som har med TV-spel att göra. Har du någonting som du vill dela med dig av är du väldigt välkommen att skriva till **Post, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm**, eller skicka e-post till **splay@atlantic.medstroms.se.**
Vanliga brevfrågor besvaras på Frågor & Svar-sidorna i slutet av tidningen.

Orolig

Jag sitter just och läser Post i oktobernummret av Super PLAY och vill bara kommentera det första brevet "En hyllning till Zelda". Jag håller med om att man kan spela *Legend of Zelda* hur många gånger som helst och jag har därför kollat in hur nya *Ocarina of Time* ska komma att se ut genom att ladda hem filmer från Internet. Efter att ha tittat på både bilder och videosekvenser slår det mig att spelet ser ut att innehålla en massa 3D-effekter, medan den sanna spelkänslan som finns i *Zelda*-spelen till Super NES och Game Boy lyser med sin frånvaro. Jag har givetvis inte testat spelet, men jag hoppas att det inte är de grafiska effekterna som har tagit över. För det ser faktiskt ut så när man läser om det på Internet och dessutom kollar på de långa videofilmer som finns att ladda hem från diverse siter. Vill jag ha 3D-effekter så har jag ett Hercules Stingray 128/3D till min PC och det slår både Nintendo 64 och PlayStation vad gäller teknisk prestanda.

Zelda-fan

Givetvis kan du inte se den sanna spelkänslan på video. För att få spelet att se riktigt imponerande ut även i videoform har Nintendo valt att visa olika visuella effekter. Men du kan vara lugn, för vi kan garantera att den klassiska *Zelda*-känslan finns kvar även i *Ocarina of Time*.

SP

"Efter att ha tittat på både bilder och videosekvenser slår det mig att Ocarina of Time ser ut att innehålla en massa 3D-effekter, medan den sanna spelkänslan lyser med sin frånvaro."

Skriv om spelmusik

Jag har länge tänkt att resa till Japan. Tobias att komma Tokyo tände mig lite extra. Så nu har jag bestämt mig för att åka dit nästa höst. När jag berättade det för mina kompisar, som är minst lika TV-spelstokiga som jag, tipsade de mig om att köpa hem en massa skivor med TV-spelsmusik. Därför tycker jag att det vore bra om ni hade en artikel om TV-spelsmusik och vilka skivor som ni tycker är bra respektive dåliga. Jag vet att ni hade en sådan artikel i ett gammalt nummer för några år sedan, men tycker ni inte att det vore på tiden med en ny? Eller varför inte starta en fast avdelning i tidningen, där ni kan presentera och/eller recensera ett par skivor i varje nummer. Och kom inte och säg att det inte skulle rymmas i tidningen, för det senaste numret kändes väldigt luftigt, med många stooora bilder och en hel del luft mellan texten på flera ställen, så jag är säker på att ni kan klämma in lite TV-spelsmusik någonstans. Tack för ordet.

Musikintresserad

Vi har faktiskt nyligen diskuterat idén att starta en Fokus-avdelning för spelmusik. Så håll ut.

SP

Ett förslag

Många undrar om ni någonsin kommer att ge något spel 100 i betyg, men jag tycker att ni aldrig ska göra det, eftersom det alltid kommer att produceras ett bättre.

Däremot tycker jag att när ni lägger ned tidningen (för nog kommer även Super PLAY att läggas ned även om det blir om 50 år så kan ni ge ett enda spel 100 betyg. Det spelet ska vara det bästa som ni någonsin har spelat.

Henke

Tack för tipset, men när vi betygsätter spel tar vi inte hänsyn till vad som ska hända i framtiden. Vi anser att ett spel som den dag det släpps är helt perfekt är värt betyget 100. Om ett sådant spel någonsin kommer att produceras återstår att se.

SP

Ni är INTE värdelösa

Signaturen Snorkel påstår alltså att när några personer inte delar ens mening om hur bra ett spel är, så är personerna i fråga värdelösa. Han hävdar också att han minsann inte tänker kosta på sig sådan smörja som Super PLAY, men konstigt nog läser han ändå tidningen.

När jag läste insändarna i Super PLAY 31 såg jag missnöjet angående recensionen av *Banjo-Kazooie*. Tycker alla läsare alltså att betyget 92 är lågt? Personligen håller jag med redaktionen fullständigt om att spelet är otroligt bra och att det inte är något som helst fel på underhållningsvärdet, men att man efter en tids spelande blir trött på den enformiga musiken. Betyget tycker jag är rättvist och ett bevis på att tidningen inte bara riktar sig till barn under tolv år. Signaturen Martin påpekar för Super PLAY-Martin att alla inte är 23 år. Till honom vill jag bara säga att alla är inte tolv heller.

Jag vill också säga att jag tycker att Super PLAY är bland de bättre tidningarna jag har läst och jag hoppas på en fortsatt objektivt syn på konsolerna, någonting som ni har lyckats otroligt bra med under åren.

Men det finns irritationsmoment också. Jag tycker att Lovisa faktiskt uttrycker sina feministiska åsikter lite väl ofta. Det är sant att de flesta speltillverkare har ett markligt kvinnoideal, men det har blivit aningen tjatigt på den punkten i Super PLAY på sistone.

Sidorna Anime Express tycker jag visserligen är välskrivna men Super PLAY är väl ändå en TV-spelstidning, även om den har en del av namnet gemensamt med knappen på videobandspelaren som gör att man startar en film.

För övrigt tycker jag att det börjar bli dags för historiens första 100-poängare i Super PLAY. Och någon bättre kandidat än *Legend of Zelda: Ocarina of Time* går väl knappast att finna.

GuybrusH

Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1998-9 of Psygnosis Ltd. All rights reserved. PlayStation and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

HYPE

SKRÄCKSAGA

UTAN SLUT

REDAN INNAN *Resident Evil 2* hade sett dagens ljus började blodtörstiga fans världen att över undra när det tredje spelet i Capcoms serie skulle släppas. Och nu har Capcom kommit med minst sagt glädjande nyheter.

Först och främst kommer det tredje spelet i serien, *Resident Evil: Codename Veronica*, att släppas till Segas nya konsol Dreamcast redan nästa vår. Chris och Jill från originalspelet är tillbaka och den här gången tvingas de att resa till Europa för att bekämpa virus. De förrenderade bakgrunderna ersätts i det nya spelet med interaktiva bakgrunder som skapas i realtid med polygoner och texturer.

Dessutom har Capcom avslöjat att de har mer långtgående planer för *Resident Evil*-seriens framtid. De kommer nämligen att släppa nya uppföljare i samma tempo som MGM producerar Bondfilmer. Och en ny PlayStation-del i serien är också under produktion.

SQUARE SVIKER EUROPA

Det nyligen inledda samarbetet mellan Square och Electronic Arts betyder inte att vi kommer att få se fler rollspel i Europa. De båda företagen har nämligen bestämt sig för att inte släppa varken *Parasite Eve*, *Xenogears* eller *Brave Fencer Musashiden* här.

– Nästa spel vi kommer att lansera i Europa är *Final Fantasy VIII*, säger en talesman för Square.

Och vi kan inte annat än sörja, även om vi kanske ska vara glada att vi i alla fall kommer att få ta del av nästa *Final Fantasy*-spel.

NAMCO HJÄLPER SEGA

Under 20 års tid har de varit värsta konkurrenter i världens arkadhallar. Nu börjar de för första gången att samarbeta. Namco har nämligen skrivit licenskontrakt med Sega och börjar producera spel till Dreamcast. Vilka titlar som kommer att bli aktuella är ännu inte officiellt, men det viskas givetvis redan om *Tekken 4*. Och Sony har garanterat all anledning att börja oroa sig.

PSYGNOSIS AVVECKLAR

Under de senaste åren har Psygnosis kostnader för utveckling och marknadsföring blivit för stora. Detta har lett till att Psygnosis tvingats stänga sitt kontor i Manchester, vilket har gjort ungefär 75 personer arbetslösa.

– Fastän det har slagit hårt mot de anställda tror vi att vi har gjort det enda rätta för att återställa företagets budget, förklarar Psygnosis VD, Gary Johnson.

I och med nedläggningen har de båda PlayStation-projekten *The Contract* och *Lander* lagts ned.

Koppla Tetris till orat

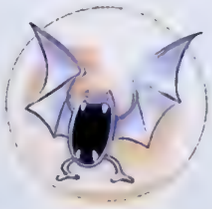
Neo Geo Pocket i farg

Nintendo leder marknaden

RPG I 24 DELAR

Nästa år ska Capcom släppa det första kapitlet av 24 i en helt ny RPG-serie till Dreamcast. Sedan kommer en ny del att släppas varje månad under två års tid, och det kompletta äventyret kommer att vara enormt. Capcom har inte avslöjat någonting om seriens handling, men säkert är att Yoshitaka Amano, som har illustrerat samtliga *Final Fantasy*-spel, kommer att medverka i minst ett av kapitlen.

POKÉMON-HYSTERIN FORTSÄTTER



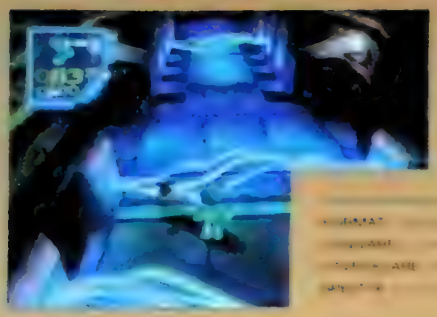
Att de gulliga små fickmonstren skulle komma att bli en sådan oerhört stor inkomstkälla kunde nog ingen på Nintendo ens drömma om. Men sedan den första *Pokémon*-produkten släpptes i februari 1996 har Nintendo sålt över tio miljoner exemplar av spelserien bara i Japan. Siffran innefattar originalspelet till Game Boy, den nya *Pikachu*-upplagan och Nintendo 64-versionen *Pokémon Stadium*. Nu har dessutom originalspelet introducerats i USA, där 200 000 exemplar såldes på bara några dagar och en rektor redan har förbjudit alla sina elever att spela *Pokémon* på skolans områden.

BÄTTRE KONTROLL

Snart släpper Namco *R4: Ridge Racer Type 4*, men det är inte det enda de kommer att göra för att förbättra racinggenren. Företaget har även tagit fram en helt ny handkontroll för att göra spelupplevelsen total. Den nya kontrollen heter JogCon och med dess stora analoga hjul kommer spelaren att kunna kontrollera bilarna med mer känsla än någonsin. Det analoga hjulet kommer att ha en funktion som gör att det ger olika hårt motstånd i förhållande till hur bilarna sladdar runt i spelet.

SNABBA.
SMARTA.
SKRÄCKINJAGANDE.
OCH SMÅ.
SMALL SOLDIERS
STORT SPEL. TASKIG ATTITYD.
PlayStation
ELECTRONIC ARTS

FÖRSPEL



FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Rare
SPELTYP — Shoot 'em up

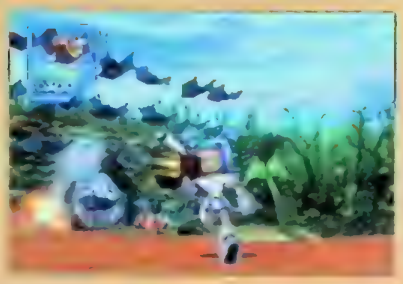
Jet Force Gemini

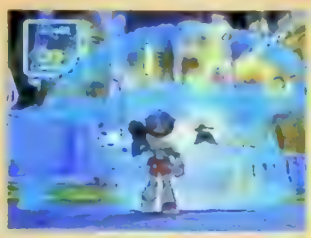
Det går undan för Rare. Deras nya spel radas upp ett efter ett, och alla ser de ut att hålla högsta kvalitet. Så även *Jet Force Gemini*.

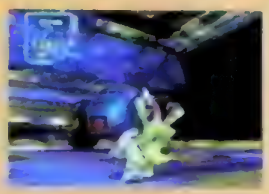
Juno och Vela är hjältarna i Rares nya shoot 'em up, som ser ut att bli någonting alldeles extra. Tillsammans med den rymddräktsklädda hunden Lupus måste de ta sig igenom en ondskefull värld fylld av laskiga utomjordingar och hemska fällor, i ett spel där explosiva eldstrider blandas med plattformsspel och problemlösning på ett sätt som inget annat spel kan skryta med.

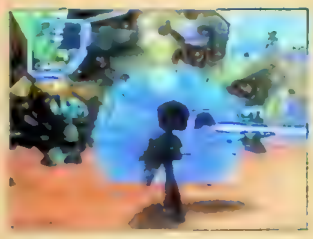
Två personer kan spela samtidigt, antingen med eller mot varandra. Dessutom kommer fyra spelare att kunna tampas mot varandra på samma sätt som i *Goldeneye 007* och som bekant har Rare full koll på hur sådant ska programmeras. Spelet innehåller även en fjärde karaktär som kan användas till den nya speltyp.

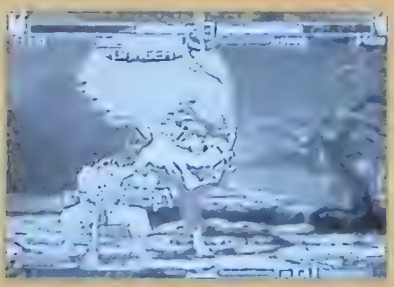
Som vanligt i Rares spel är grafiken av yppersta kvalitet. De tredimensionella världarna är fulla av detaljer och snygga ljuseffekter, allt i en futuristiskt mangainspirerad stil. Tillsammans med *Twelve Tales: Conker 64* och *Perfect Dark* utgör *Jet Force Gemini* en sannerligen imponerande speltrio. Synd bara att vi knappast får se något av spelen förrän tidigast till våren.







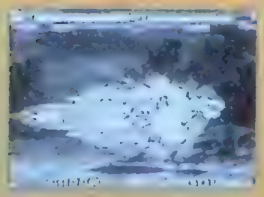




FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Capcom
UTVECKLARE — Capcom
SPELTYP — Beat 'em up

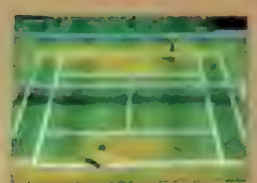
Street Fighter Alpha 3

Capcom har alltid varit bäst på tvådimensionella beat 'em up-spel. Nu slapper de ännu en version av sitt klassiska *Street Fighter*.



Det började med arkadspelet *Street Fighter*. Sedan dess har Capcom gjort drygt ett dussin varianter av sin underbara beat 'em up-serie, men inget har hittills övertraffat det makalösa *Street Fighter II Turbo*. Visst har grafiken blivit bättre och karaktärerna fler, men Capcom har ändå inte åstadkommit någonting riktigt nytt med *Street Fighter* på flera år.

Med *Street Fighter Alpha 3* går Capcom i viss mån tillbaka till den gamla goda stilen, samtidigt som de smyger in flera nyheter. Spelet innehåller alla de välbekanta karaktärerna från *Street Fighter II* - bland andra E. Honda, Zangief, M. Bison och Vega – men även några helt nya ansikten. Spelet bjuder även på en del övriga överraskningar i grafik och spelkontroll och är ett av de första spel som kommer att vara kompatibelt med Sonys PocketStation.



FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Hudson
UTVECKLARE — Hudson
SPELTYP — Sport

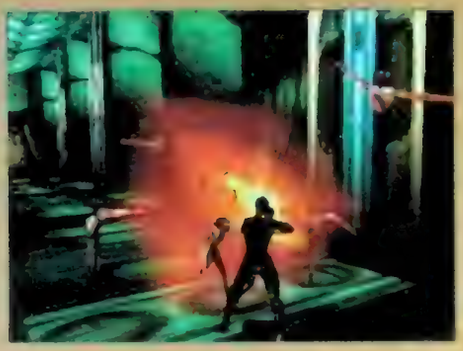
Centre Court Tennis

Hittills har det inte kommit ett enda tennisspel till Nintendo 64. Men tack vare Hudson kommer det problemet snart att vara löst.

Vid en första anblick kan *Centre Court Tennis* se ut som ett barnsligt spel. Men ni som har väntat på ett seriöst tennisspel till Nintendo 64 kommer ändå inte att bli besvikna. Hudson har nämligen försökt att göra spelkontrollen i *Centre Court Tennis* lika realistisk som i mer verklighetstrogna tennisspel, trots att grafiken är lekfull och enkel. De 20 spelarna kan utföra allt som en riktig tennisspelare behöver kunna och alla har de sina personliga spelstilar. Trivs man inte med någon av dessa går det dessutom att designa egna spelare.

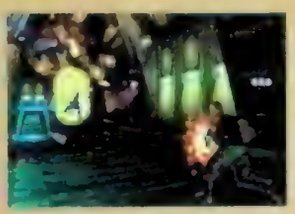
Förutom en vanlig turnering och möjligheter för upp till fyra personer att spela samtidigt innehåller *Centre Court Tennis* många små ovanliga alternativ. Här finns olika varianter av träningssituationer och andra utmaningar som inte har skådats i något tennisspel tidigare.

Centre Court Tennis är ett lekfullt men ändå realistiskt och extremt välprogrammerat spel som blandar de båda Super NES-klassikerna *Super Tennis* och *Smash Tennis* på ett imponerande sätt.

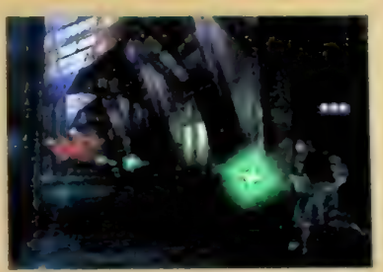


FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Activision
UTVECKLARE — Neversoft
SPELTYP — Shoot 'em up

Apocalypse

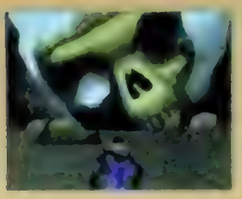


Det finns olika trick för att sälja TV-spel. Ett av dem är att hyra in välkända Hollywood-stjärnor. I *Apocalypse* spelar Bruce Willis huvudrollen.



Hjälten i *Apocalypse* heter Trey Kincaide och har lånat sin röst och sitt utseende av filmstjärnan Bruce Willis och tack vare det tror Activision att spelet ska bli populärt. I spelet hojtar och skriker Bruce de tuffaste saker han förmår, på samma svettiga sätt som i *Die Hard*-filmerna, men sådant gör ju inte nödvändigtvis ett spel bra.

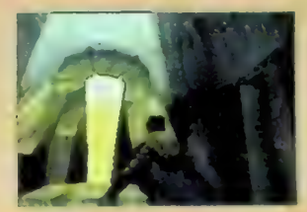
Apocalypse är ett shoot 'em up med tredimensionella miljöer som byter karaktär hela tiden. Kameran byter ofta vinkel för att spelaren så lätt som möjligt ska kunna följa Trey Kincaide där han hoppar på plattformar, springer i korridorer och klättrar upp och ned för stegar med sina enorma vapen i händerna. Spelet innehåller mängder av fiender, blod och smattrande automatvapen, vilket borde passa de flesta som tycker om Bruce Willis actionfilmer.



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Crystal Dynamics
UTVECKLARE — Eidos
SPELTYP — Äventyr

Soul Reaver

För alla er som gillade Crystal Dynamics nattsvarta *Legacy of Kain: Blood Omen* kommer nu uppföljaren. I *Soul Reaver* är Raziel ute efter hämnd.



Soul Reaver utspelar sig tusen år efter händelserna i *Legacy of Kain: Blood Omen*. Spelets huvudperson, vampyren Raziel, är ute efter att hämnas på mörkrets härskare Kain. För att nå fram till denne mörkrets härskare måste Raziel klara sig levande undan horder av onda vampyrer genom att använda sin ruskiga förmåga att suga själen ur andra varelser.

Soul Reaver är ett långt och mörkt äventyr som utspelar sig i två olika dimensioner. För att klara sin uppgift och ta sig fram till den onde Kain måste Raziel lära sig att utnyttja skillnaderna mellan de två dimensionerna, vilket gör spelarens uppgift ganska komplicerad. Crystal Dynamics har försökt att utveckla spelidén ordentligt och säger sig ha inspirerats av klassiska Nintendo-serier som *Metroid* och *Legend of Zelda*. Grafiken i spelet är vida bättre än den i *Legacy of Kain: Blood Omen* och spelmotorn är en förbättrad version av den som användes till *Gex 3D*. *Soul Reaver* är ett mångsidigt och relativt originellt äventyr som mycket väl kan bli Crystal Dynamics största bedrift hittills.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Acclaim
UTVECKLARE — Iguana
SPELTYP — Äventyr

South Park 64

TV-serien har redan blivit omättligt populär, framför allt i USA. Nu kommer *South Park* som Nintendo 64-spel.

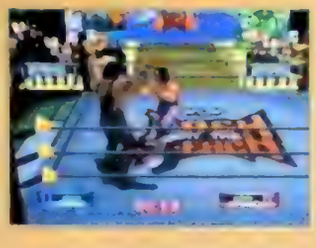
De som har spanat in Comedy Centrals nya tecknade serie *South Park* vet redan vilka Kyle, Stan, Cartman och Kenny är. Snart kommer de att dyka upp i ett eget Nintendo 64-spel från Iguana och med tanke på hur väl de lyckades med *Turok* kunde licensen knappast ha hamnat hos mer kompetenta programmerare.

Spelet är faktiskt helt baserat på samma spelmotor som *Turok 2*, och det består av sex äventyr med handling hämtad från TV-serien. Många av TV-seriens biltgurer finns även med i spelet. Terrance, Phillip, Big Gay, Al och Mr. Garrison är några av dem. Är man två eller flera spelare samtidigt kan man välja mellan olika speltyper, däribland Grudge Match och Capture the Flag.

South Park är knappast en serie för barn och den innehåller en hel del fula ord och andra grova inslag. Spelet kommer inte att vara censurerat, så lita på att den bitska humorn består. Exakt hur Iguana har gjort för att konvertera en så speciell TV-serie till spelform vet ingen mer än de själva, men till våren ska vi få se det färdiga resultatet.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — THQ
UTVECKLARE — THQ
GENRE — Sport

WCW vs. NWO Revenge



Snart är de tillbaka: Lex Luger, Randy Savage, Hollywood Hogan och de andra bifarna från *WCW vs. NWO World Tour*. Och den här gången är de ännu styggare.

De Nintendo 64 spelare som gillar amerikansk fribrottning har faktiskt varit ganska lyckligt lottade. *WCW vs. NWO World Tour* var kanske inte så lyckat, men det var däremot *WWF Warzone*, och snart kommer även *WCW vs. NWO Revenge* från THQ. Det nya spelet innehåller inte mindre än 80 olika brottare och en rad nya grepp och kast, allt samlat på en 128 megabitskassett.

WCW vs. NWO Revenge är betydligt snabbare än sin föregångare, och det innehåller en hel del nyheter. Till exempel har THQ använt ett poängsystem som påminner om det i *G.A.S.P.* – där poängen delas ut i förhållande till hur svåra tekniker som har använts – och brottarna kan nu leta i publiken efter vapen att använda mot sina opponenter. För att göra grafiken bättre har THQ skapat virtuella kopior av riktiga arenor som används till brottningsmatcher i USA, där man kan spela hela brottningssäsonger med det välkända mästarbältet som pris. Räkna med att det snart kommer att brottas som aldrig förr.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Okand
UTVECKLARE — 3DO
SPELTYP — Shoot 'em up

Battletanx

Att jaga kvinnor med hjälp av pansarvagnar är en metod som få charmörer lär ha provat. Men i *Battletanx* får de chansen.

Handlingen i *Battletanx* är minst sagt underlig. Den utspelar sig i en dyster framtid där endast ett fåtal kvinnor återstår på jorden och där mannen har samlats i rivaliserande stammar som ska få tag på de kvarvarande kvinnorna till varje pris. Kvinnorna har upphöjts till titeln Queen-Lords och de kan bara erövras från rivaliserande stammar med hjälp av enorma pansarvagnar.

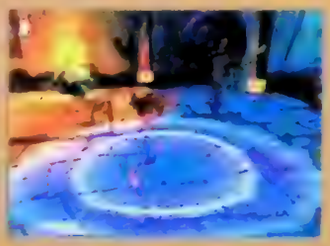
Battletanx liknar PlayStation-spelet *Twisted Metal* i upplägget och det utspelar sig i apokalyptiska miljöer som är hämtade från verklighetens USA. Så gott som allt kan skjutas sönder i *Battletanx*, så den som inte hittar fram till sitt mål kan helt enkelt spränga sig en egen väg genom byggnaderna.

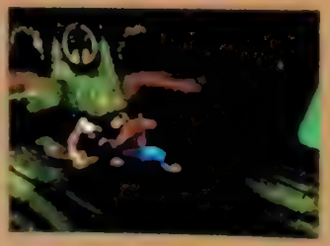
FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Activision
UTVECKLARE — Dreamworks
SPELTYP — Action

T'ai Fu

Produktionsbolaget Dreamworks är mer kända för imponerande specialeffekter i filmer än för bra TV-spel. Kanske kan tigern T'ai ge dem ett gott rykte även i spelvärlden?

Dreamworks hade det inte lätt när de skulle designa huvudfiguren till sitt nya spel. De ville ha någon som inte bara gick att använda till spelet, utan en som skulle ha tillräckligt med personlighet för att kunna vara med även i andra projekt. Lösningen blev T'ai: en tiger med förkärlek för Kung Fu.





I *T'ai Fu* ger sig tigern T'ai ut på äventyr i en fantasifull tappning av Kinas landskap och miljöer. Landet befolkas av djur och monster som har hämtats ur kinesisk mytologi, och de är uppdelade i klaner mot vilka T'ai måste använda sina tassar i bästa Bruce Lee-stil.

Spelupplägget är en blandning av äventyr och action, på ungefär samma sätt som i Cores spel *Ninja*. T'ai har en stor och vacker värld att utforska och han kan utnyttja över 60 olika tekniker för att komma åt sina fiender. I vinter återkommer vi med en fullständig recension och avslöjar om *T'ai Fu* verkligen är ett spel med klös.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Codemasters
UTVECKLARE — Codemasters
SPELTYP — Musik

Music

Det finns många som drömmer om att skriva musik, men aldrig lär sig hur det går till. Nu kommer Codemasters med räddningen – med hjälp av Music kan vem som helst bli kompositör.

Det är inte många spelskapare som utnyttjar ljudchipet i PlayStation så mycket som det förtjänar. Men i Codemasters otroliga musikspel får det verkligen chansen att visa vad det klarar av.

I *Music* kan spelaren själv skapa tung dansmusik med enkla medel. Här finns en virtuell studio med sexton kanaler där olika ljudbitar kan placeras för att skapa heta grooves och beats. Processen är mycket enkel. Det finns över 3000 olika instrument och 750 unika ljudbitar att använda. Kategorierna i spelet är house, techno, trip-hop, ambient och drum n' bass, och det säger väl en del om dess bredd. När en låt är färdig kan man dessutom slänga ihop en egen video med hjälp av avancerade grafiska finesser som omvandlar sig i takt till musiken.

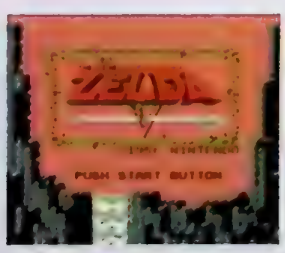
Att göra ett sådant här spel kan inte vara någon enkel uppgift med tanke på hur mycket musik som måste programmeras in i förväg. Men vi behöver inte oroa oss över ljudkvaliteten, eftersom Storage – som spelade in flera spår till *Wipeouts* soundtrack – har stått för den ljudtekniska utvecklingen. När *Music* kommer till Sverige kommer varje TV-spelares rum förvandlas till ett dansgolv.

BUCK BUMBLE
THERE'S A NASTY LITTLE BUG GOING AROUND...
Bzzzzz... meet the bravest bee in the N64 universe!!!
NINTENDO 64
Ubi Soft
www.buckbumble.com
Ubi Soft Entertainment Aps · Falkoner Allé 13, 1 · DK-2000 Frederiksberg · Denmark · Tel: +45-38 32 03 00 · E-mail: ubisoft@ubinet.dk

Legenden om Zelda

Det finns fyra anledningar till att *Legend of Zelda: Ocarina of Time* är det mest efterlängtade TV-spelet någonsin. Det här är hela berättelsen om spelen som lät oss lära känna hjälten Link, prinsessan Zelda och landet Hyrule.

Av Tobias Bjarneby



Nintendos NES var egentligen inte byggd för att hantera särskilt stora spel. R&D 2 – Nintendos största utvecklingsavdelning – designade konsolen främst med arkadkonverteringar i åtanke. Och eftersom arkadspel spelades under intensiva men relativt korta perioder var det viktigare att varje skärm bestod av flera olika delmoment än att spelen innehöll stora ytor att utforska. Men i takt med att konkurrensen blev hårdare och NES-spelarnas krav högre, utvecklade Genyo Takeda och hans R&D 3-team mer och mer avancerade MMC-chip (Memory Map Controllers) till konsolens kassetter. Med hjälp av dessa små processorer kunde maskinen utföra mer avancerade beräkningar än tidigare. Skärmen kunde scrolla både horisontellt och vertikalt, fler och större grafiska objekt kunde hanteras samtidigt och framför allt kunde varje spel bestå av ett till synes nästan oändligt antal skärmar och därmed bli betydligt större och mer varierande. Lika viktig för TV-spelens utveckling var Genyo Takedas nästa uppfinning; kassetten med inbyggt batteriminne.

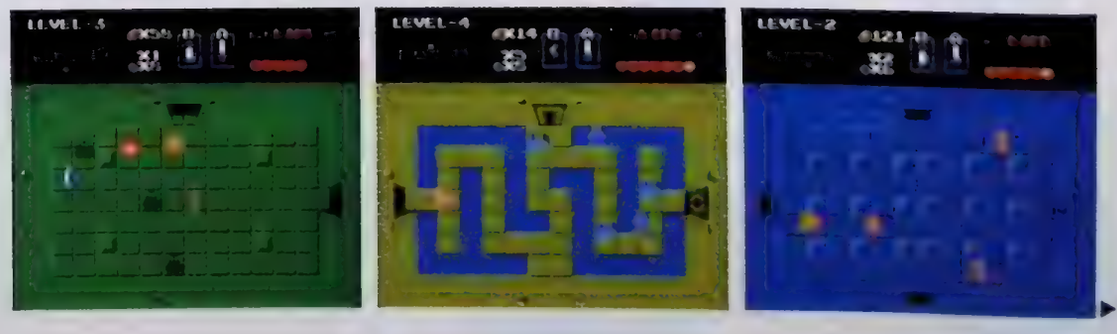
Det var när Shigeru Miyamoto insåg möjligheterna med dessa nya tekniker som han påbörjade vad som skulle bli Nintendos första riktiga äventyrsspel. Inspirerad av alla de böcker och serier han läst och inte minst sin egen barndom på landsbygden utanför Kyoto, producerade han spelvärldens mest omtyckta saga; *Legend of Zelda*.

"I landet Hyrule kretsade allting kring Trekraften. Med dessa gyllene trianglar och de magiska krafter som de besatt kunde vem som helst styra landet, och sedan den onde Ganon och hans armé invaderade kungadömet kunde invånarna aldrig känna sig riktigt säkra. En dag attackerade Ganon Hyrules slott och stal maktens Trekraft. Till hans stora förtret lyckades prinsessan Zelda komma över vishetens Trekraft, som hon delade i åtta fragment och gömde på åtta platser runtom i landet. Samtidigt bad hon sin hovdam Impa att genomsöka Hyrule för att hitta en person med tillräckligt mycket mod för att besegra Ganon.

När Ganon fick höra talas om Zeldas plan blev han ursinnig. Han kidnappade och fängslade prinsessan och skickade ut sina soldater för att leta upp Impa.

Impa lyckades länge hålla sig undan Ganons armé men till slut orkade hon inte längre och när soldaterna omringade henne var hon beredd att ge upp. Men som från ingenstans dök en pojke upp och lyckades driva soldaterna på flykten. I samma ögonblick var Impa övertygad om att hon hade funnit rätt person för prinsessans uppdrag. Och med tårarna rinnande nedför sina kinder berättade hon för Link, som hjälten hette, om Ganon, Trekraften och prinsessan Zelda."

Innan *Legend of Zelda* hade i princip alla TV-spel varit linjära. De gick ut på att ta sig från en punkt till en annan och i de flesta fall var det inte ens möjligt att gå tillbaka längs banorna, eftersom skärmen bara kunde scrolla i en riktning. Men tack vare nyutvecklad teknik och väldigt mycket fantasi kunde Shigeru Miyamoto i mitten av åttiotalet alltså börja producera en helt ny typ



av spel, det allra första i den genre som senare döptes till action-RPG. Till skillnad från de andra rollspel som utvecklades i Japan vid samma tid, däribland *Dragon Quest* och *Final Fantasy*, var *Legend of Zelda* alltså mer actionbetonat. Handlingen spelade en betydande roll, men det var framför allt kombinationen mellan rättfram action och problemlösning som gjorde spelet så unikt.

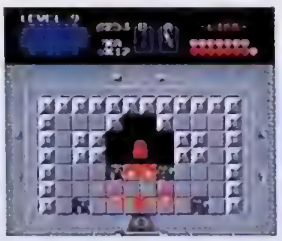
– Allting handlar om balans, har Shigeru Miyamoto själv förklarat. Ett bra spel ska bestå av 70 procent linjärt spelande, saker som man måste göra för att klara spelet. Resten ska man få utforska helt på egen hand.

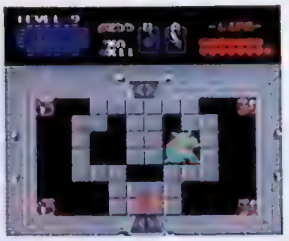
Till tonerna av Koji Kondos klassiska musikstycken kunde Link fritt utforska Hyrule, vars omgivningar var så vackra att man planlöst kunde vandra runt i dem och bara se sig omkring, men för att hitta de åtta utspridda delarna av Trekraften, och med dess hjälp kunna besegra Ganon, var han tvungen att besegra deras åtta väktare som gömde sig i grottor långt ned under jorden. Ingångarna till grottorna var ofta svåra att hitta och det krävdes speciella föremål för att ta sig till dem.

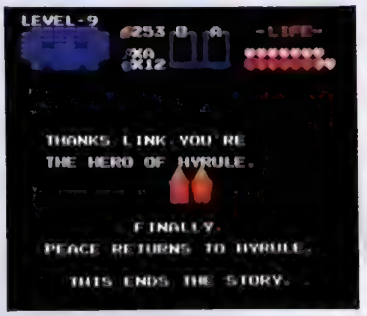
Inspirerad av alla de böcker och serier han läst och inte minst sin egen barndom på landsbygden utanför Kyoto, producerade Shigeru Miyamoto spelvärldens mest omtyckta saga.

Föremålen var ytterligare en av spelets stommar. I många spel krävdes nya vapen och rustningar för att man skulle bli starkare och därmed lättare besegra fienden, men i *Legend of Zelda* var föremålen mer betydelsefulla än så. Stegen tog Link över smala vattendrag, ett kraftarmband hjälpte honom att flytta tunga stenar och med flotten kunde han ge sig ut på det öppna havet. Dessutom fanns det föremål med flera olika användningsområden. Bomberna gav exempelvis Link möjligheten att spränga hål i spruckna väggar nere i grottorna, men hjälpte honom även att hitta Ganons gömställe i Dödsberget och gav dessutom Dodongo någonting att bita i. Elden i sin tur kunde både bränna fiender och elda upp träd som dolde nedgångar till hemliga underjordiska rum.

Under äventyrets gång kom Link ofta till platser där han uppenbarligen var i behov







av ett visst föremål, utan att ha någon aning om vilket. I timmar kunde man gå omkring och bara fundera för att plötsligt snubbla över en ledtråd eller ett föremål som gav problemet en nästan löjligt enkel lösning. Man fick onekligen ett visst lyckorus av att slutligen hitta flotten som innebar att man inte bara kunde ta sig över floden och hämta en hjärtbit, utan även ge sig ut till havs från den där bryggan man sett flera dagar tidigare. Och där ute förhoppningsvis hitta helt nya, tidigare outforskade delar av Hyrule.

"Efter att ha mött Ganon djupt inne i Dödsberget och besegrat honom med en silverpil, räddade Link prinsessan Zelda och såg till att maktens och vishetens Trekraft återförenades. Men friden varade inte länge. Ganons undersåtar gjorde allting för att få återse sin forne kung och var övertygade om att de skulle kunna återuppliva honom genom att offra Link.

På sin sextonde födelsedag upptäckte Link ett mystiskt märke på sin

vänstra hand. Han gick till Impa som undersökte handen och med någonting konstigt i blicken bad honom att följa med henne till Norra palatset. Där visade hon honom en skriftrulle med samma mystiska märke tryckt på och med en text som ingen hittills hade kunnat tyda.

Utan att känna igen ett enda tecken lyckades Link läsa hela texten, som handlade om modets Trekraft och om att prinsessan Zelda hade blivit förtrollad och fallit i djup sömn. För att rädda henne och förhindra att modets Trekraft kom i fel händer, måste Link gå till Stora palatset i Dödsdalen. Men innan han fick komma in i Dödsdalen var han tvungen att placera sex magiska stenar på sex olika statyer i Hyrules mindre palats.

Link gick fram till altaret där Zelda låg, helt orörlig. Han såg på henne länge innan han höjde sitt huvud, tog sitt magiska svärd och sin magiska sköld och gav sig ut på ytterligare ett äventyr."

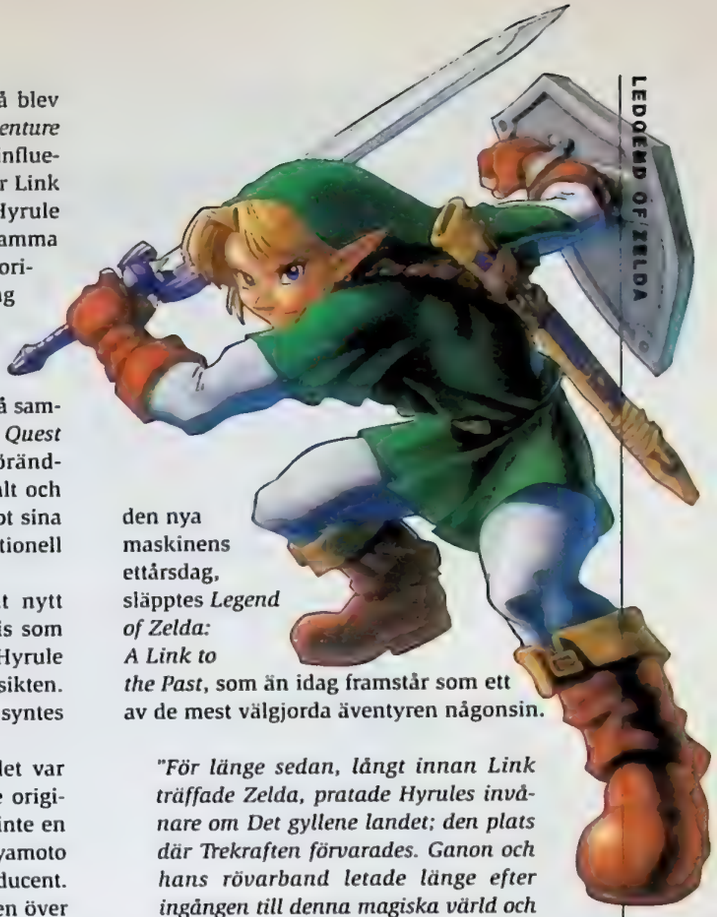
I A Link to the Past kunde man nästan känna kylan vid den frusna sjön, hettan i öknen och den speciella doften i den täta och dimmiga lövskogen där Mästarsvärdet stod.

Trots att *Legend of Zelda* blev ett av Nintendos mest framgångsrika spel någonsin, kunde Shigeru Miyamoto inte låta bli att snegla på den genre som Enix och Square gjorde mer och mer populär under andra halvan av åttiotalet. Så blev också *Zelda II: The Adventure of Link* den mest RPG-influerade delen i serien. När Link vandrade omkring i Hyrule såg man honom från samma fågelperspektiv som i originalet, men varje gång han mötte en fiende förvandlades äventyret till ett vanligt plattformsactionspel. På samma sätt som i *Dragon Quest* och *Final Fantasy* förändrades perspektivet totalt och man såg Link slåss mot sina fiender i en mer traditionell sidoscrollande miljö.

Erfarenhetspoäng var ett annat nytt inslag i *The Adventure of Link*, precis som alla de städer som hade dykt upp i Hyrule och som befolkades av många nya ansikten. Medan Links ärkefiende Ganon inte syntes till någonstans i hela spelet.

Personerna bakom det nya spelet var inte heller desamma som utvecklade originalet. Koji Kondo skrev till exempel inte en melodislinga i del två och Shigeru Miyamoto fungerade mest som övergripande producent.

Men miljontals *Zelda*-fans världen över tog även Links andra äventyr till sina hjärtan och besegrade Links skugga, hittade modets Trekraft, väckte prinsessan Zelda och räddade Hyrule från en säker undergång. Innan de började längta efter ytterligare en del i serien.



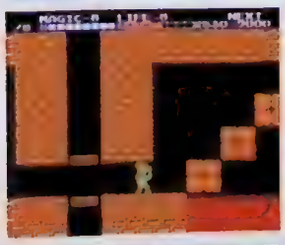
den nya maskinens ettårsdag, släpptes *Legend of Zelda: A Link to the Past*, som än idag framstår som ett av de mest välgjorda äventyren någonsin.

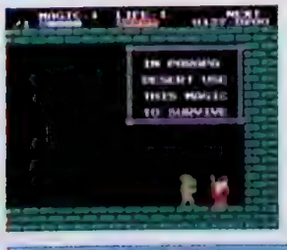
"För länge sedan, långt innan Link träffade Zelda, pratade Hyrules invånare om Det gyllene landet; den plats där Trekraften förvarades. Ganon och hans rövarband letade länge efter ingången till denna magiska värld och när de hittade den gjorde Ganon sig av med sina följeslagare för att ensam lägga beslag på Trekraften.

I Det gyllene landet, som snart döptes om till Mörkervärlden, blev Ganon allt starkare och när Hyrules kung hörde talas om hans planer att ta över även den ljusa sidan av hans land

Så snart han fick veta att Nintendo skulle släppa en ny 16bits-konsol började Shigeru Miyamoto att drömma igen. Med 32 000 färger att välja mellan och kassetter med åtta gånger så stor minneskapacitet som det första *Legend of Zelda* kunde han göra Hyrule ännu vackrare och ännu större.

Under ett par år arbetade drygt 20 av Nintendos främsta designers och programmerare med det tredje spelet om Link och Zelda. Shigeru Miyamoto återgick till det klassiska spelupplägget och tog hjälp av sin närmaste samarbetspartner Takashi Tezuka, medan Koji Kondo förnyade sitt klassiska *Zelda*-tema. Och den 21 november 1991, på

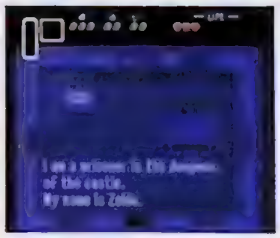


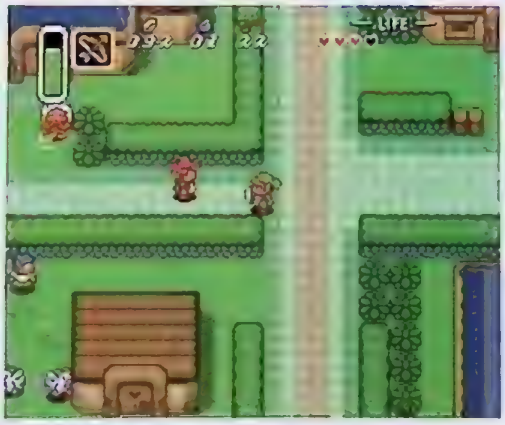
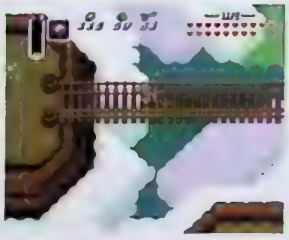


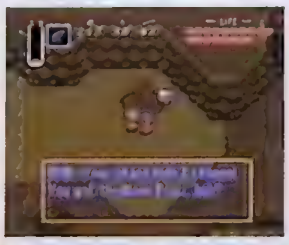
bad han sju vise män att försegla porten mellan de båda världarna. Samtidigt tillverkades Mästarsvärdet i hopp om att någon modig hjälte en dag skulle komma och förgöra Ganon med hjälp av det.

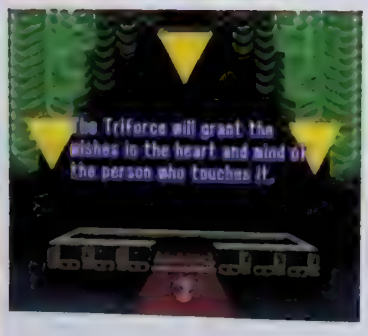
Efter att ha suttit inlåst i Mörkervärlden i över hundra år började Ganons tålamod ta slut. Han skulle komma på ett sätt att hämnas på Hyrule och alla människor som bodde i landet.

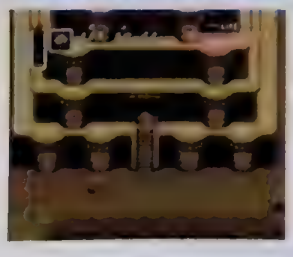
Så en dag trädde en mystisk trollkarl vid namn Agahnim fram i Hyrule. Till en början hjälpte han kungen och ▶









blev snart hans viktigaste rådgivare, men plötsligt började Agahnim att missbruka sin makt. Han tillfångatog ättlingarna till de sju vise männen som en gång förseglade porten till Mörkervärlden. Snart rövade han även bort prinsessan Zelda.

Efter att ha suttit inlåst i slottets fängelsehåla i flera nätter skickade Zelda ut ett rop på hjälp och i sömnen hörde Link hennes röst. Han vaknade med ett ryck och gav sig ut i den mörka och regniga natten.''

Inledningen till *Legend of Zelda: A Link to the Past* är klassisk. Redan när Link reste sig ur sängen kunde man höra hur regnet smattrade mot fönsterrutorna, ändå blev man helt överväldigad av att se hur det verkligen öste ned utanför. Någon liknande grafisk effekt hade aldrig skådats i ett TV-spel. Det kändes verkligen som att det hårda regnet piskade i ansiktet när man gick genom den mörka skogen på väg mot slottet.

Shigeru Miyamoto hade alltid pratat om hur han ville få spelaren att känna atmosfären i hans spel, och i *A Link to the Past* lyckades han bättre än någonsin tidigare. Man kunde nästan känna kylan vid den frusna sjön, hettan i öknen och den speciella doften i den täta och dimmiga lövskogen där Mästarsvärdet stod.

Många av de idéer som Shigeru Miyamoto och Takashi Tezuka fick under utvecklingen av Link's Awakening skulle senare visa sig komma till stor användning i Ocarina of Time.

På ytan var *A Link to the Past* likt *Legend of Zelda*, men ju längre in i Hyrule man färdades desto fler nya utmaningar ställdes man inför. Ett av de mest banbrytande inslagen i spelet var möjligheten att färdas mellan två skilda världar. Det fanns många likheter mellan den ljusa och mörka sidan och genom att förändra någonting i den ena världen kunde man även påverka den andra.

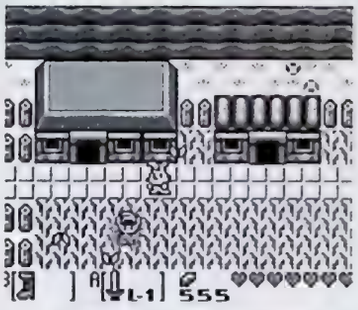
Även grottorna var mer komplexa än tidigare och med hjälp av alla olika föremål var möjligheterna näst intill oändliga.

"Efter tre svåra kamper mot ondskan gav sig Link ut på en lång resa för att förhoppningsvis lära sig någonting om världen utanför Hyrules gränser. Till slut började han dock längta hem, men under hemresan råkade han ut för ett hemskt oväder och när en blixt slog ned i masten på hans båt sjönk den och Link spolades iväg med vågorna.

När Link vaknade låg han i en säng och bredvid honom stod en flicka som han först förväxlade med prinsessan Zelda. Hon förklarade dock att hon hette Marin och att Link hade flutit i land på ön Koholint, där hon hittat honom medvetslös på stranden. Hennes pappa Tarin hade hittat Links sköld och han misstänkte att svärdet låg kvar nere vid havet.

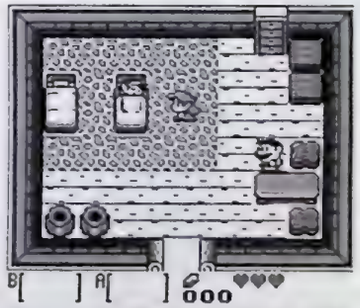
Link gav sig av från staden Mabe, där Marin och Tarin bodde, och gick ned till stranden där han mycket riktigt hittade sitt svärd. Samtidigt som han vadade ut i vattnet för att hämta det kom en mystisk uggla flygande. Fågeln berättade om den synnerligen underliga Vindfisken som tydligen låg och sov i ett ägg uppe bland bergen på Koholints norra sida. För att ta sig från ön var Link tvungen att hitta åtta musikinstrument och spela på dem för att få Vindfisken att vakna. Problemet var bara att åtta mardrömmar vaktade instrumenten."

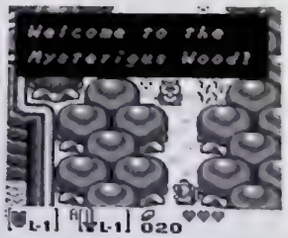
Efter att ha skapat ett så fantastiskt äventyr som *A Link to the Past* kan man lätt tro att Shigeru Miyamoto skulle vara helt ointresserad av att bara några månader senare påbörja en fjärde del i serien, till Game Boy. Men han antog utmaningen utan att tveka en sekund och fick stöd av både Takashi Tezuka och en stor del av det team som producerade *A Link to the Past*. Den här gången tvingades de dock att tänka annorlunda. Utan färggrafik och med begränsad minneskapacitet kunde spelet lätt kännas alltför simpelt och kort. Men redan på CES-mässan i Las Vegas i januari 1993 kunde Nintendo stolta presentera det bästa Game Boy-spelet sedan *Tetris*. Eftersom karaktärerna i *Legend of Zelda: Link's Awakening* var små och svartvita var det viktigt att de hade starka personligheter, så Shigeru Miyamoto lät två av sina medarbetare arbeta enbart med karaktärsdesign, tillsammans med en utomstående illustratör. Och eftersom spelaren förhoppningsvis skulle ägna mycket tid åt att vandra omkring på ön Koholint gällde det att musiken – som dessutom spelade en betydande roll i handlingen – inte blev långtråkig, trots att det ljudchip som satt i konsolen inte kunde arrangera några särskilt avancerade symfonier. Därför handplockades tre kompositörer som skrev en mängd olika melodier i samma anda som Koji Kondos klassiska *Zelda*-tema.



Shigeru Miyamoto och Takashi Tezuka själva ägnade all sin tid åt att tänka ut små sidoäventyr som spelaren kunde ägna sig åt mellan de mer linjära uppdragen i de åtta grottorna.

Även handlingen i *Link's Awakening* skilde sig markant från de tidigare spelen. Varken prinsessan Zelda eller Ganon syntes till under hela äventyret och istället för att samla bitar av den splittrade Trekraften skulle Link hitta åtta instrument. Men många av de idéer som Shigeru Miyamoto och Takashi Tezuka fick under utvecklingen av *Link's Awakening* skulle senare visa sig komma till stor användning i *Ocarina of Time*. Och framför allt gjorde de *Link's Awakening* till ett minst lika färgstarkt och fängslande äventyr som sina föregångare.





Shigeru Miyamoto har berättat att han egentligen hade velat använda sig av ett tredimensionellt perspektiv redan i det första *Zelda*-spelet, men att NES-teknologin helt enkelt inte tillät det. Redan 1986 visste han alltså exakt åt vilket håll han ville att äventyrsspelen skulle utvecklas och idag är vi nästan där.

Så det enorma landskap du ser nedanför dig när du står på toppen av Dödsberget i *Legend of Zelda: Ocarina of Time*, det är den bild av Hyrule som Shigeru Miyamoto alltid har velat visa oss. ■

Äventyret fortsätter

I *Legend of Zelda: Ocarina of Time* fortsätter Linksoch Zeldas kamp för att rädda sitt hemland Hyrule och hindra Ganon från att stjäla Trekraften.

Av Micke Weichbrodt

Redan under utvecklingen av det första spelet i sagan om Link och Zelda hade Shigeru Miyamoto börjat drömma om vad som skulle bli världens bästa äventyrsspel. Men på samma sätt som George Lucas inte lyckades göra Star Wars så bra som han ville med hjälp av sjuttiotalets specialeffekter kunde Shigeru Miyamoto inte göra sina första äventyr riktigt så kompletta som han hade hoppats. Men tekniken gick framåt och till sist kunde George Lucas producera nya versioner av sina klassiska filmer. Och nu har Shigeru Miyamoto äntligen fått chansen att förvandla Hyrules landskap till tredimensionell verklighet.

Handlingen i *Legend of Zelda: Ocarina of Time* bygger på den klassiska kampen mellan det goda och det onda. I spelet är Ganon som vanligt på jakt efter Trekraften. Den här gången har han lyckats nästla sig in i Hyrules hov. Kungen har förblindats av Ganon falska godhet, men prinsessan Zelda anar oråd. Samtidigt, långt borta i den djupa Kokiriskogen hör skogspojken Link hur det uråldriga Dekuträdet kallar honom till sig.

När spelet börjar är Link ett litet barn som bor i den lilla skogsbyn Kokiri. Alla andra barn i byn har kallats till det stora Dekuträdet för att uträtta olika uppgifter i livet, och de har alla fått varsin fe som ska vägleda dem till sina mål. Till slut hör alltså även Link Dekuträdets röst i sitt huvud och när han går för att höra vad trädet har att säga blir han äntligen tilldelad sin egen fe, Navi, och han får veta att hans livsuppgift är att rädda Hyrule från en annars säker undergång. Sedan berättar trädet om de tre gudinnorna Din, Nayru och Farore, och hur Trekraften skapades.

Redan i Kokiri syns det tydligt att *Legend of Zelda: Ocarina of Time* är ett av de mest välgjorda spel som någonsin har producerats. Byn är omgiven av tät skog och i den lilla glänta där husen finns svävar feer och trollsländor runt i det dunkla skogsljuset. Stämningen är densamma som i de gamla spelen, men det är samtidigt tydligt att Hyrule har fått en ny dimension.

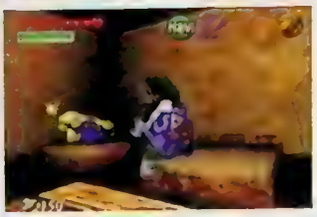
Efter att ha fått sitt första uppdrag av Dekuträdet ger sig Link ut för att utforska Hyrule. som i *Ocarina of Time* har blivit ännu större än i föregångarna. Förutom välbekanta platser som till exempel Hyrules slott, sjön Hylia och Dödsberget kommer Link till många nya platser och eftersom världen nu blivit tredimensionell har allting fått ett större djup. Link kan klättra på vinrankor och stegar, han kan hoppa ned i hål och dyka djupt ned i vattnet. Och överallt finns nya hemligheter, utmaningar och ledtrådar. Precis som i tidigare spel har Link en karta som visar alla platser han redan varit på och det inkluderar nu även våningar och nivåer på höjden. Men riktigt hur stort Hyrule egentligen är märks inte förrän Link tagit farväl av sin hemby och givit sig ut på landsbygden.

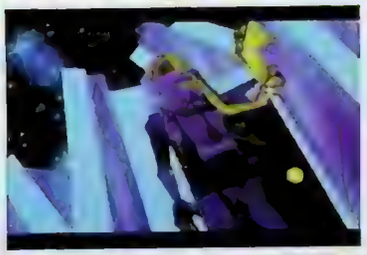
När Link tar steget ut i den stora vida världen träffar han ugglan från *Link's Awakening*, som även här återkommer vid olika tillfällen med nya varningar, tips eller uppmaningar som Link behöver för att hitta rätt. När Link sedan börjar vandra genom landet skiftar himlen färg från morgonrodnad, via fullt solsken mitt på dagen och kvällsskymning, till natt. Det som syns på natten kan vara borta på dagen och Koji Kondos musik är anpassad för att stämma överens med tiden på dygnet. Fienderna skiftar också med dygnsrytmen. På natten kommer zombier och andra demoniska odjur fram för att attackera, medan dagarna är något mindre hotfulla. Genom att använda tiden

När Link vandrar genom landet skiftar himlen färg från morgonrodnad, via fullt solsken mitt på dagen och kvällsskymning, till natt.

på detta sätt har *Ocarina of Time* fått ytterligare en dimension.

Fienderna i spelet känns till stor del igen från tidigare *Zelda*-spel, men de har verkligen utvecklats. Det första spelets Octoroker med sina stenskjutande munnar förekommer ofta även i *Ocarina of Time*, men de ser inte alls ut som vi är vana att se dem. Nu sitter de gömda i små buskage på olika ställen i Hyrule, och först när Link kommer i närheten av dem attackerar de genom att skjuta stora nötter. De kan bara stoppas om Link stöter tillbaka en nöt på dem med hjälp av sin sköld och sedan attackerar med svärdet. En del av Octorokerna ger upp redan när Link visar sitt vassa svärd och erbjuder olika förmånliga affärer för att bli skonade. På liknande sätt har även de andra klassiska fienderna utvecklats åt helt nya håll och givetvis finns det en rad nya fiender att upptäcka. En av de största behållningarna med *Legend of Zelda: Ocarina of Time* är att återupptäcka sådana välkända inslag som nu har fått nytt liv med hjälp av tredimensionell grafik och Shigeru Miyamotos fantasi.

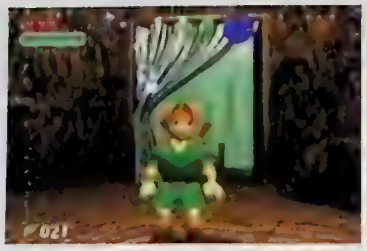


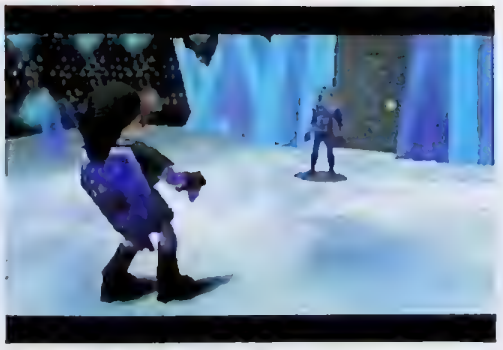


Att med egna ögon se Link rida omkring i Hyrule på sin häst är någonting som många drömmer om. I sadeln kan Link ta sig fram fortare än någonsin tidigare och även attackera sina fiender med enorm kraft. Man kan styra Link oavsett vilket håll han är vänd åt i sadeln och med lite träning kan han utföra otroligt snabba pilbågsattacker från hästryggen.

Alla de föremål som Link hittade under sina tidigare äventyr har varit vik-

tiga inslag i *Zelda*-spelen, så även i *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Bland de nya föremålen finns en sorts grenar som har många olika användningsområden. De kan användas som enkla vapen, som visserligen går sönder ganska snart, som redskap för att nå olika knappar och reglage, eller som facklor. Links slangbella är också ny och mycket användbar. Med nötter som ammunition kan Link göra mycket mer än att bara skjuta på fiender. Det viktigaste föremålet är dock givetvis okarinan som Link får av sin vän Saria. När som helst under spelets gång kan Link ta fram okarinan och spela på den med hjälp av C-knapparna och A-knappen. Han kan lära sig många olika melodier och när de magiska tonerna hörs kan de märkligaste saker hända. Viktigast är dock den melodi som Link ska spela i tidens torn.





En av de största behållningarna med Legend of Zelda: Ocarina of Time är att återupptäcka välkända inslag som har fått nytt liv med hjälp av tredimensionell grafik och Shigeru Miyamotos fantasi.

Som namnet antyder spelar tiden en mer betydande roll i *Legend of Zelda: Ocarina of Time* än i något av de tidigare spelen. När Link har klarat den första delen av äventyret som pojke måste han bege sig framåt i tiden för att sätta stopp för Ganon. När Link har gjort sin resa genom tiden är han flera år äldre och kan utföra helt nya saker och använda nya typer av föremål och vapen. Omgivningen har också bytt karaktär drastiskt. Vissa karaktärer har försvunnit, andra har tillkommit och alla har åldrats.

Det är häpnadsväckande hur mycket Shigeru Miyamoto och hans enorma produktionsteam har lyckats att utveckla det klassiska spelkonceptet. *Legend of Zelda: Ocarina of Time* är utan tvekan det största och mest variationsrika spelet hittills till Nintendo 64. Det finns så mycket att utforska, upptäcka och uppleva att ingen kommer att bli besviken. Och nu är det bara några veckor kvar tills *Legend of Zelda: Ocarina of Time* äntligen släpps. ■

BEWARE OF RADIOACTIVE MATERIALS

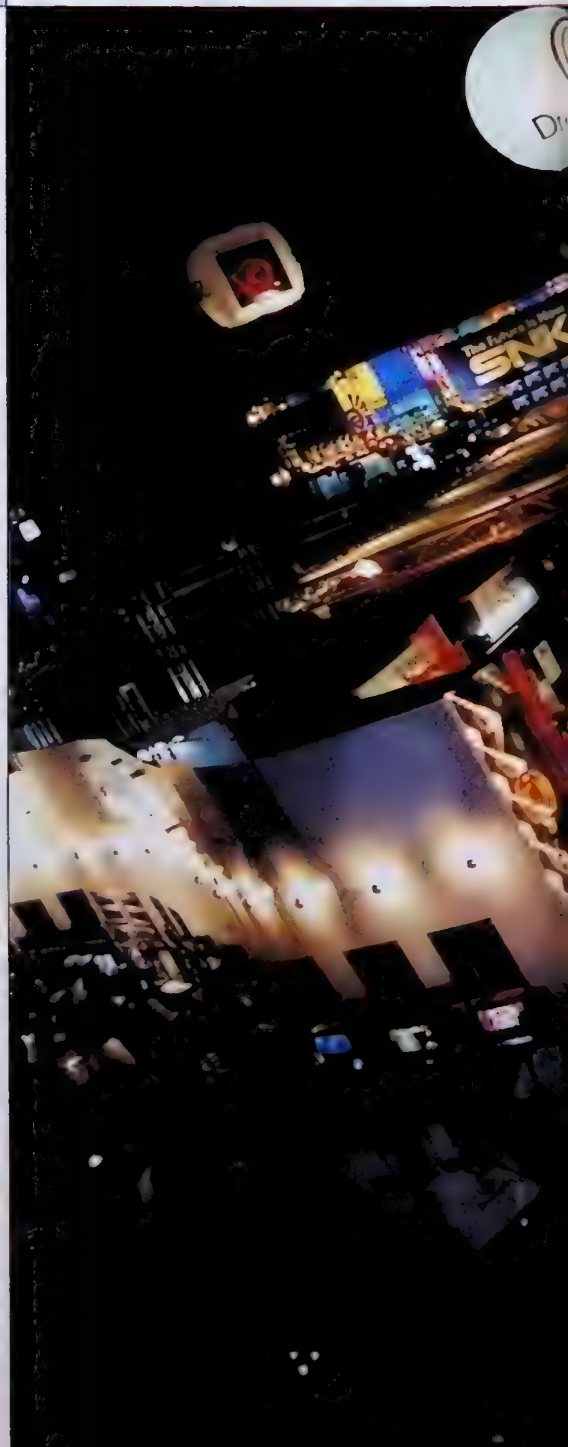
ESCAPE... OR DIE TRYING

PC CD ROM NINTENDO 64 PSYGNOSIS

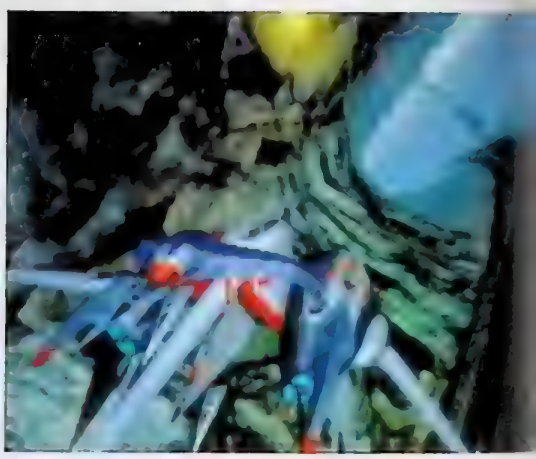
MÄSS

Tokyo Game Show är ingenting annat likt. Ett kaotiskt frosseri i det allra senaste den digitala världen kan erbjuda. Beväpnad med kamera, diktafon, presspass och sunt förnuft utkämpade Martin en hård strid mot över 150 000 spelsugna japaner, som gjorde allt för att få testa morgondagens spel före någon annan.

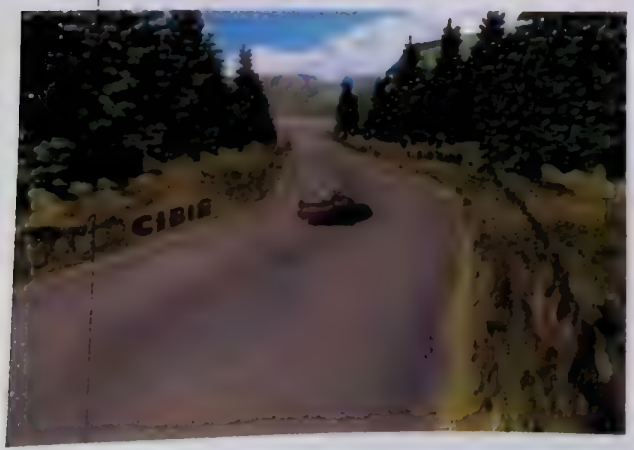
Text & foto: Martin Johansson



HYSTERI



Dreamcast-versionerna av *Virtua Fighter 3tb* och *Sega Rally 2* är inte identiska med Model 3-originalen, men de är precis lika roliga att spela.



Makuhari utanför Tokyo ligger en av Japans allra största mässhallar. Och det är inte för inte som arrangörerna CESA (Computer Entertainment Software Association) har valt att anordna världens största TV-spelsmässa i dessa hallar. De västerländska motsvarigheterna Olympia Hall eller LA Convention Center skulle aldrig kunna rymma sådana kvantiteter människor och spel.

Makuhari Messe är en enorm estetisk byggnad och runt den sträcker sig kolossala skyskrapor mot himlen och ger en känsla av att de skapades över en natt. Allting runt Makuhari Messe är hi-tech ut i fingertopparna och intrycket blir ännu starkare när jag passerar den enorma kö japaner som desperat försöker att komma in redan under Tokyo Game Shows första dag. Den är nämligen en pressdag då endast journalister och annat branschfolk får komma in, men CESA gör alltid ett litet undantag och släpper in ytterligare ett par tusen vanliga besökare, främst för att fylla yta och öka hypen omkring mässan.

Pressdagen är relativt lugn och det går utan problem att testa de bästa spelen som exponeras på mässan. Dagen därpå är en helt annan historia, som bevisar att även japansk artighet kan sättas ur spel.

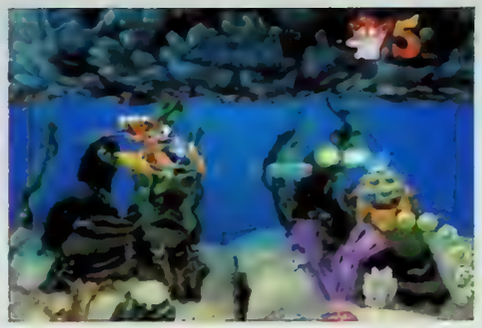
På höstens upplaga av Tokyo Game Show dominerade Sega med sin 128bits-konsol Dreamcast. Alla ville se, spela och uppleva *Sonic Adventure*, *Sega Rally 2*, *Virtua Fighter 3tb* och den drös av tredjepartstillverkade spel som Sega frikostigt visade upp i sin monter. På en stor skärm presenterades alla titlar och intervjuer med Sega-profilen Yuji Naka, *Blue Stingers* skapare och kommentarer från andra välkända utvecklare avlöste den intensiva uppvisningen av nästa generations TV-spel. Därför var det väldigt svårt att komma fram i montern. Horribla köer och spelgalna besökare är igen bra kombination men Segas funktionärer gjorde sitt bästa för att hålla folk i schack med hjälp av rep och megafoner. Svårast var det att komma åt *Sonic Adventure*, men efter 20 minuter gick det. *Sonic Adventure* är precis så bra som alla har förväntat sig. Spelet rör sig otroligt smidigt, har ren grafik och tilltalande karaktärer, och allting tyder på att det kommer att bli det idealiska flaggskeppet till Dreamcast.

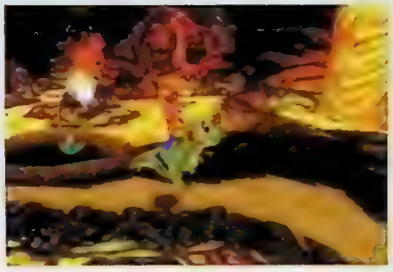
Lika tungt som *Sonic Adventure* är *Virtua Fighter 3tb*. Många hade hoppats på att det här spelet skulle bli en perfekt arkadkonvertering, så på Tokyo Game Show blev många lite besvikna. Spelkänslan är på topp men grafiskt sett så är inte *Virtua Fighter 3tb* riktigt lika skarpt som Model 3-versionen. Förklaringen är att Genki, som står för konverteringen, ännu inte kan hantera maskinens maximala kapacitet. Å andra sidan är det omöjligt att skapa ett så snyggt spel till Nintendo 64 eller PlayStation. Så visst är *Virtua Fighter 3tb* en given hit.

Sega Rally 2 var dessvärre inte spelbart, vilket tyder på att Sega kanske inte kommer att hinna släppa spelet i år, även fast man har sagt att det ska bli en av titlarna som släpps samma dag som konsolen. Den rullande demoversionen som visades upp såg hur som helst mycket imponerande ut, men vilka rullande demoversioner gör inte det?

Blue Stinger är en lite mer actionbetonad variant av *Resident Evil*. Större delen av spelet har producerats i USA, men genom ett nära samarbete med japanska utvecklare verkar det här bli spelet som likt *Parasite Eve* blandar det bästa av världar. Och precis som Squares RPG utspelar sig *Blue Stinger* i nutid. På video hos Sega såg *Blue Stinger* helt fantastiskt ut, men efter att ha testat spelet i tredjepartshörnet var det bara att konstatera att det riktiga spelet inte var lika skarpt som videoversionen. Sega bör nog akta sig för att skapa för höga förväntningar på sina produkter.

Andra intressanta titlar i Segas bås var shoot 'em up-spelet *Geist Force*, rollspelet *Seventh Cross* och Warps otroliga action-





På scenen kunde man se Crash Bandicoot uppträda och på TV-skärmar kunde man testa hans senaste plattformsäventyr.

äventyr *D2* som är försenat och inte släpps förrän till våren. Ett tämligen anonymt äventyr heter *July* och fanns bara representerat i en folder, där det framgick att det är ett blodigt äventyr som handlar om världens undergång.

Sega ståtade inte bara med spel i sin monter utan exponerade även alla de tillbehör som inom kort släpps till Dreamcast. Internet-funktioner och tangentbord presenterades tillsammans med en ratt och en arkadjoystick.

Fastän Sony inte fick lika mycket uppmärksamhet som Sega lyckades de med Crash Bandicoots hjälp locka till sig folkmassorna. Sony satsade på ett internationellt tema och näst intill alla världens flaggor prydde montern. På Sonys scen stod Crash och fjantade sig på värsta sätt. Kanske en kompensation för att Sony inte hade särskilt många nya titlar att visa upp.

PocketStation, tidigare känd som PDA, är Sonys svar på alla de bärbara konsoler som finns idag. Det är en liten gedigen maskin som inte kommer att kosta mer än 160 kronor när den släpps i Japan. Sony har bett alla tredjepartstillverkare att göra sina framtida spel kompatibla med PocketStation som för övrigt även går att gå att använda som minneskort. Ett trettiotal PocketStation-kompatibla titlar är redan under produktion, bland andra *Final Fantasy VIII*, *Street Fighter Alpha 3* och *Crash Bandicoot 3*.

Crash-spelet fanns givetvis i montern, likaså uppföljaren till *Kurushi*, *Intelligent Qube Final*. Mer intressant var då *Wild Arms*-teamets nya RPG *Legend of Lagia*. Många missade det här spelet som endast visades upp på en videoskärm, men det såg mycket bra ut, hade rena polygoner, bra karaktärsdesign och ett annorlunda spelupplägg. Det ryktades om att Sony delade ut demoversioner av *Legend of Lagia*, men de var uppenbarligen redan uppslukade av de spelfanatiska mässbesökarna när jag kom fram.

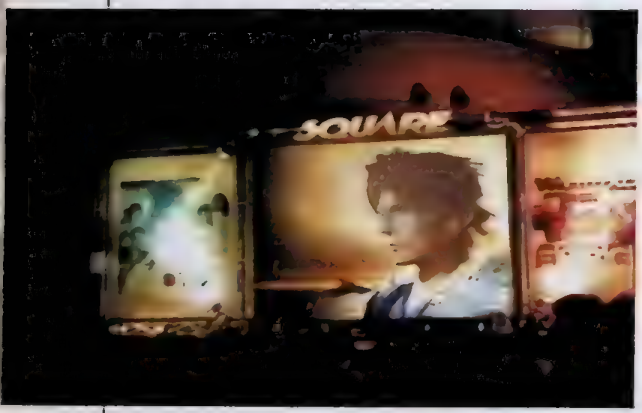
I Konamis bås var det full fart. Här blandades gammalt med nytt och främst var det de mer dansanta spelen som lockade till sig besökare. I ett hörn stod folk i timmar för att få testa Konamis senaste gåva till mänskligheten, *Dance Dance Mania*. Denna arkadmaskin är nog det coolaste som Konami någonsin har utvecklat. Här handlar det om att dansa och hålla takten så gott det går. Spelaren står på en platta som har fyra stycken cirkelformade sensorer som känner av stegen. På en skärm framför spelaren visas givna danskombinationer upp och när man har beskådat dem är det bara att sätta igång att steppa. Några av besökarna var otroligt skickliga och James Brown skulle bli grön av avund om han hade sett vilka snabba danssteg som utfördes på denna arkadmaskin. Givetvis går det att koppla ihop två maskiner och tävla mot varandra.

Ett annat populärt musikspel var DJ-kursen *Beatmania* som redan finns i arkadversion och nu har konverterats till PlayStation. Här handlar det om att ha flinka fingrar och sätta scratcharna och taktmixarna på de rätta ställena. En speciell ASCII-utvecklad handkontroll medföljer.

Uppföljare fanns det också gott om i Konamis monter. Känt sedan tidigare var *Castlevania Revelations* som har den där känslan som alla *Castlevania*-fans älskar och mycket har hänt med spelet sedan det visades upp på ECTS tidigare i höstas. Bredvid *Castlevania Revelations* stod det ett gäng så kallade cosplayers – fans som klär ut sig till sin favoritkaraktär antingen inom TV-spel, anime eller manga. Givetvis stod Dracula mitt i gänget, och när jag skulle fotografera honom tog han upp sin mobiltelefon. Urjapanskt men inte speciellt castlevanianskt.

Suikoden II stod sig också bra på Tokyo Game Show. Kanske inte lika populärt som Squares rollspel, men ändå uppskattat. Tyvärr var det samma demoversionen som släpptes tillsammans med *Metal Gear Solid* för en dryg månad sedan.

Silent Hill ser bättre och bättre ut för varje ny spelmässa.



Ett av de mest populära inslagen på Tokyo Game Show var att klä ut sig till sina idoler.

Silent Hill är fortfarande lika läskigt, skumt och blodigt som på E3 i somras. Det fanns bara en liten kort spelbar version som varade i 20 minuter, vilket tyder på att det finns en hel del kvar att göra med spelet.

Yu-gi-oh är Konamis senaste tillskott till Game Boy. Ett lovande RPG som är inspirerat av både *Pokémon* och *Mystic Quest*. Och sämre förebilder kan man ju ha.

Dungeon Quest går lite i *Yu-gi-ohs* fotspår men släpps i *Tamagotchi*-format. Huruvida denna minikonsol kommer att släppas i Europa ville Konami inte kommentera.

Squares monter fick man inte fotografera, men det gjorde jag i alla fall. Lite fick de faktiskt bjuda på. Där inne fanns givetvis *Final Fantasy VIII* – ett spel som bara bli mer och mer imponerande. Under Tokyo Game Show passade Square på att visa upp lite mer av spelet samt presentera en ny kvinnlig karaktär, som lär vara det åttonde äventyrets Sephiroth. På två enorma videoskärmar visades en ljuv förrenderad film upp och avslöjade att en mängd framsteg inom digital animation har gjorts sedan *Final Fantasy VII*. I mitten av Squares monter stod ett femtiotal maskiner och köerna till dessa var hemska. Det knuffades och bökades för att komma fram. Masshysteri med andra ord.

SaGa Frontier II var ett annat populärt Square-spel. Spelets producenter verkar ha tittat bakåt i tiden istället för framåt. Pixelgrafiken i spelet är på topp och de som fortfarande saknar en uppföljare till *Secret of Mana* kommer att bli lyckliga av att se spelets bakgrunder, som påminner om vackra akvarellmålningar. Även karaktärerna är uppbyggda av färgglada pixlar.

Chocobos popularitet verkar aldrig ta slut. På Tokyo Game Show visade Square upp två nya spel med sitt favoritfjäderfjä. *Chocobo Racing* härstammar från racingmomentet i *Final Fantasy VII*, men är givetvis betydligt mer komplicerad. Lite udda och lite mystiskt, men roligt.

Chocobos Mysterious Dungeon 2 är uppföljaren till spelet som vi aldrig fick se utanför Japan. Upplägget är detsamma men man har lagt till nya fiender, grottor, magiska attacker och föremål.

Squares mest annorlunda äventyr på mässan heter *Another Mind* och kommer troligtvis aldrig till väst eftersom det är så japanskt som det bara kan bli. Spelet bygger främst på FMV-inslag som väver ihop ett drömlikt äventyr där spelaren tar kontrollen över en ung japanskas samvete.

Tredimensionella beat 'em up-spel i all ära, men i närheten av Capcoms *Street Fighter Alpha 3* kommer de aldrig – åtminstone inte om man föredrar klassiska 2D-beat 'em up. I Capcoms bås slet besökare ut sina fingrar i ett rasande tempo genom att fullkomlig misshandla de stackars handkontrollerna. Med *Street Fighter Alpha 3* tar Capcom sitt klassiska koncept ytterligare ett steg framåt. För att vara till PlayStation imponerar spelets pixelgrafik verkligen. Nästan alla kända karaktärer finns med samt ett par nya, bland annat en kvinnlig brottare. Det hela blev knappast sämre när Capcoms cosplayers invaderade båset.

Marvel Heroes vs. Street Fighter visades också upp men varken det eller *Tetris starring Mickey Mouse* till Nintendo 64 lockade lika många besökare som *Street Fighter Alpha 3*.

Ett par dagar innan Tokyo Game Show började utannonserade Capcom *Resident Evil* till Dreamcast, men spelet syntes inte till alls på mässgolvet. Några Dreamcast-titlar visades överhuvudtaget inte upp, trots att Capcom redan hade utannonserat flera stycken. Konstigt!

Det fanns nästan inga överraskningar alls i Namcos monter. De flesta spelen hade utannonserats tidigare, men det fanns ett undantag. *Dragon Valor* är ett tredimensionellt action-RPG som påminner lite om

Mest uppmärksamhet på hela mässan fick *R4: Ridge Racer Type 4*. Och visst var Namcos bilspel det första som verkligen kunde mäta sig med Sonys *Gran Turismo*.

Psygnosis PC-spel *Drakkan*. Mässversionen var dock så långt ifrån färdig att det var svårt att avgöra hur bra det kan bli.

Tales of Phantasia var en annan av Namcos mest intressanta titlar. Ett animerat intro visades upp gång på gång och de japanska besökarna verkade vara mer än roade av det kommande spelet, trots att det egentligen bara är en uppgraderad version av ett flera år gammalt Super NES-RPG.

En glad nyhet för alla fotbollsfans är att Namco lyckades färdigställa *Libero Grande* bara ett par dagar innan mässan startade. Och denna arkadkonvertering kan faktiskt revolutionera fotbollsgenren. Under spelets gång följer man en spelare på planen vilket gör att det blir mer personligt än alla andra liknande spel. Något som uppskattades av alla mässans besökare.

Populärast i montern var dock *R4: Ridge Racer Type 4* som är det första bilspelet i samma klass som *Gran Turismo*. Den största skillnaden mellan de båda är att Namco fortfarande lägger tyngden på arkad mer än simulation, men Namco har även skrivit kontrakt med en rad biltillverkare för att göra R4*: Ridge Racer Type 4* riktigt realistiskt. Dessutom är det tveklöst det snyggaste bilspelet till PlayStation hittills. Och spelkontrollen blir inte sämre av att Namco tillsammans med spelet kommer att släppa sin nya handkontroll JogCon. Med tilltalande och genomtänkt design är det här handkontrollen som alla racingfantaster har väntat på.

För att dra riktigt mycket folk till sin monter anordnade Namco en kolossal *R4*-tävling. De som gick till final fick inte bara komma riktigt nära Namcos söta spelvärdinnor utan även visa vad de gick för på en gigantisk videoskärm. Priser delades ut med jämna mellanrum och Namco var stolta över att de hade mässans bästa tävling.

Som på alla mässor var det jättarna som dominerade Tokyo Game Show, men i Japan är spelarna inte så likriktade som i väst så med enkla knep kunde även de mindre bolagen locka till sig riktigt stora folkmassor. Främst handlade det om att ha ursköna värdinnor. Tävlingar och maskotar fungerar till en viss gräns men sex säljer ändå bättre än alla *Pokémon*-kopior på jorden. Regeln är enkel – inga tjejer, inga besökare. Bara Sega kunde bortse från detta.

Likt alla andra hade Taito flera flickor i sitt bås som gjorde sitt bästa för att hypa tågspelet *Densha de Go! 2*. De som inte hade åkt med tåg eller tunnelbana i Tokyo hade dock ingen större behållning av spelet eftersom det baseras på de lokala kommunikationerna. *Psychic Force 2* till Dreamcast visade Taito sorgligt nog bara upp på en videoskärm.

Koeis *Win Back* var tveklöst en av Tokyo Game Shows absoluta Nintendo 64-överraskningar, fastän jag bara fick se en kort demoversion verkar detta shoot 'em upäventyr bli spelet som räddar en genre i behov att nytänkande.

SNK hårdexponerade sin nya bärbara konsol Neo Geo Pocket. Det mest populära spelet var *King of Fighters '98* som ärligt talat inte var speciellt bra i svartvit version. Mer intressant är att det spelet tillsammans med Neo Geo Pocket kommer att vara kompatibelt med Dreamcast och med en liten sladd går det att koppla in den lilla 16bits-konsolen i Segas 128bitare.

Bandai ville inte vara sämre än sina konkurrenter så de utannonserade lite överraskande sin bärbara konsol WonderSwan, ytterligare en 16bitare som kommer att släppas i slutet av mars nästa år. Enligt Bandai kommer det att finnas över tio spel klara tills dess. Andra produkter från Bandai var *Neon Genesis Evangelion* till Nintendo 64 och *Gundam: Char's Revenge* som var två riktigt bra japanska beat 'em up-spel.

Den lilla speltillverkaren Atlus hade ett par titlar på Tokyo Game Show. Nintendo 64-spelet *Snowboard Kids Plus* och PlayStation-rollspelet *Thousand Arms* såg båda

Taito hade inte särskilt många nya spel att presentera, men lyckades ändå locka stora folkmassor till sin monter.

150 000 personer i en och samma mässhall kan bli för mycket och alla besökare orkade inte med trycket.

bra ut men det sistnämnda kommer troligtvis aldrig att släppas i väst.

Humans enda rikligt stora spel var *Civilisation II* som har konverterats till PlayStation. Det är inte lika snyggt som PC-versionen och gränssnittet har ändrats ganska dramatiskt, men det är ju trots allt *Civilisation II*.

Electronic Arts fanns givetvis på plats och trots att företaget har starka band till Square låg de båda företagens montrar väldigt långt ifrån varandra. Förutom alla de sportspel vi i Europa har känt till sedan länge presenterade Electronic Arts sitt nya spel *Theme Aquarium*. Namnet säger väl det mesta?

Vattenspel var annars någonting som Artdink slog igenom med för några år sedan, men numera satsar de mest på futuristiska strategispel.

Licens- och spelbolaget Epoch kommer aldrig att ge upp sin frontfigur Doraemon. Denna otäcka varelse fanns givetvis med i montern tillsammans med skolflickor som såg ut att älska det blåa monstret mer än någonting annat. Bland alla sidoprodukter fanns det även ett helt nytt Doraemon-spel till Nintendo 64, men efter att ha testat det i tio minuter var det bara att konstatera att det var ännu ett hopplöst fall.

Innovatörerna Enix, Squares värsta konkurrenter, har ju nyligen premiärvisat *Dragon Quest VII* men det kommer inte förrän nästa sommar och någon spelbar version fanns inte på Tokyo Game Show. Att döma av videosekvenserna är spelet dock ett gediget RPG, som förmodligen kommer att säljas i många miljoner exemplar i Japan, när det än blir färdigt.

UEP har inte gett upp. De håller för närvarande på med ett snowboardspel till Dreamcast, med titeln *Cool Boarders*. Det fanns bara en videoversion av spelet i UEP:s monter och frågan när man såg det var om man skulle skratta eller gråta.

Nintendo var som vanligt inte officiellt med på Tokyo Game Show, men sponsrade däremot årets upplaga så utanför de enorma hallarna stod TV-apparater och skärmar som exponerade *Game Boy Color* och *Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Tokyo Game Show är definitivt inte som andra spelmässor. Den skiljer sig så markant från E3 och ECTS, främst för att den är en mässa inte bara för journalister och branschfolk utan även för konsumenter. De få västerlänningar som hade åkt till mässan i år för att göra affärer blev grovt besvikna, men tycker man om TV-spel är mässan trots svårigheterna helt fantastisk på alla plan. I en av mässhallarna hade Square, Konami och Namco till exempel stora butiker där det gick att köpa alla typer av spelrelaterade produkter. Namco hade sitt *Tekken 3*-cocktailset, Square sina *Final Fantasy VII*-broscher, som kostade drygt 12 000 kronor, och Konami hade bland annat en drös *Beatmania*-böcker med detaljerade beskrivningar av spelet. Kort sagt fanns allting som en spelfanatiker kan önska.

Men Tokyo Game Show var också en ganska påfrestande mässa med hög ljudnivå, skrikande fans, galna cosplayers som alla ville fotografera, oartiga småungar och stressade affärsmän. Som tur var fanns det gott om läskmaskiner med iste, kallt kaffe och C-vitamindrycker som hjälpte till att hålla kroppen igång.

Mot slutet av mässan var vissa så utpumpade av att vara på mässgolvet att de sökte upp ett hörn och bara lade sig ned och sov.

Lika påfrestande var det att ta sig från Tokyo Game Show in till city – en vansinnesresa med 50 000 personer på ett och samma tåg. Men det är en helt annan historia. ■

Hyr världens bästa spelkonsol redan ikväll!

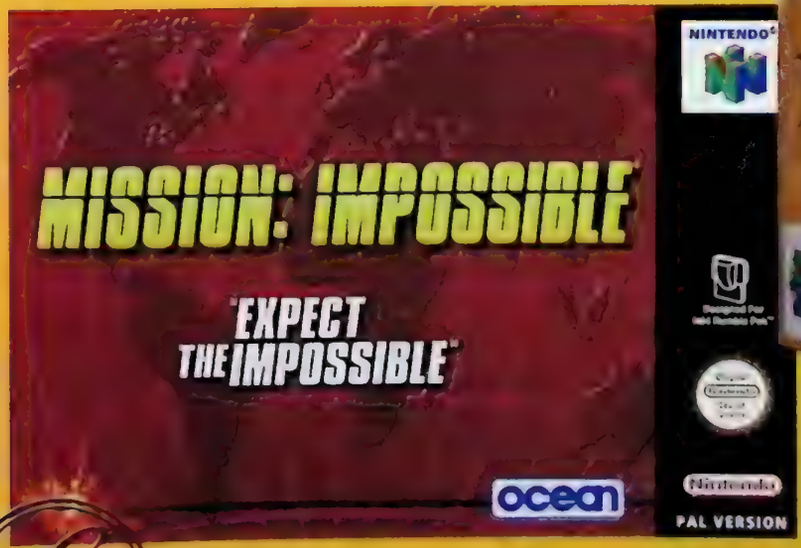
NINTENDO 64 Only For

NINTENDO 64 ®

Missa inte höstens tyngsta titlar!

NINTENDO 64 HYRKASSETTER FINNS HOS VÄLSORTERADE VIDEOBUTIKER!

- Hjälp Ethan Hunt rädda världen!
- Ett av årets mest efterlängtade spel!
- Agentjobbet har aldrig varit roligare!



- Spelet för alla coola typer!
- Maximal körglädje!
- Du är backarnas kung!

NINTENDO 64 HYRKASSETTER SÄLJS OCH MARKNADSFÖRS AV AB SVENSK FILMINDUSTRI, 127 83 STOCKHOLM. 08-680 35 00.

Den senaste tiden har det kommit många portabla nyheter från Nintendo. Först ut var Game Boy Pocket, sedan kom de färgade konsolerna, kameran och Mini Classics. Nu kommer äntligen det som alla har väntat på: Game Boy Color.

Av Lovisa Lundström

Färgg

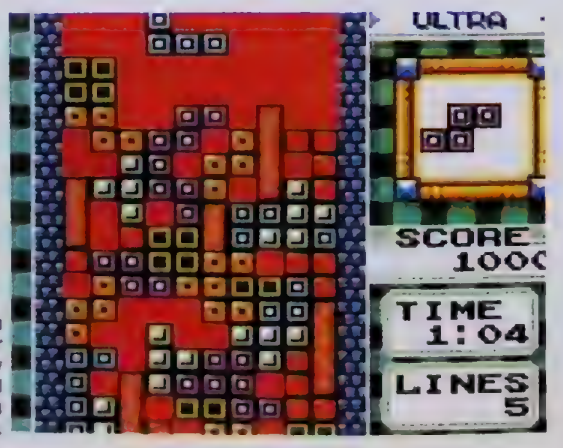
På ECTS premiärvisades till sist en av de minsta men ändå roligaste och mest praktiska konsolerna, i det vi alla tror att vi absolut vill se världen i – fyrfärg.

Om man har velat bära med sig sitt TV-spel har man fram tills nu fått nöja sig med att spela sina favoritspel i svartvitt. Så gammaldags. Och så tråkigt. Nästan snudd på stenåldersvarning känns det som, i alla fall nu när man har sett hur fint allting blir när Nintendo har gått i maskopi med regnbågen och fixat fram en färgskärm i miniformat. Gråskalornas tid är över, nu är det multikolorerade miljöer som gäller.

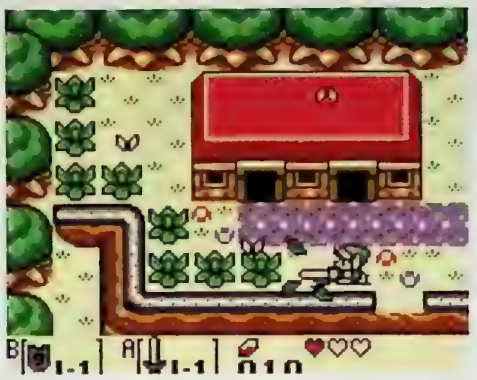
Det var kanske inte så oväntat att den minimala konsolen skulle förbättras, och det kommer nog att ske många både yttre och inre förändringar med den lilla spelpojken innan sagan är slut. Game Boy är nämligen den mest framgångsrika spelkonsolen genom tiderna, och då lönar det sig alltid att uppgradera. Så länge mobiltelefonerna och allt annat elektroniskt blir mindre kommer även spelkonsolerna att bli det, för i konkurrensen finns det inget vapen så effektivt som storlek, utseende och utbrett användningsområde.

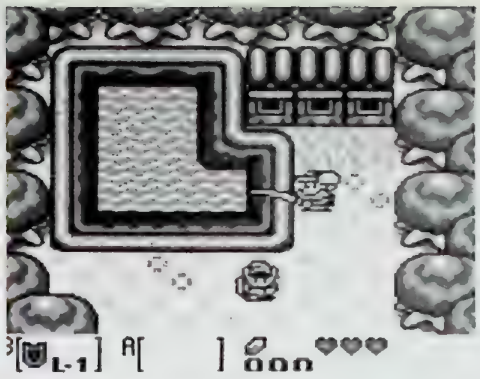
Så nästa generations Game Boy-användare får alltså lägga *Tetris*-pussel med färgade bitar, och se att Link i Game Boy Color-versionen av *Zelda* har cendréfärgat hår och skogsgröna kläder. Egentligen kanske det inte är så viktigt, men självklart bidrar det till att göra stämningen bättre och spelen mer verklighetstrogna.

Man skulle kunna säga att Game Boy Color är dubbelt så effektiv som konsolen i origi-



Ingen Game Boy utan *Tetris*. Till Game Boy Color kommer *Tetris DX*, en ny version av klassikern med ett par modifikationer och färglagda pusselbitar.





Färgversionen av *Legend of Zelda: Link's Awakening* bjuder på RPG, pussel, action och skogsgröna luvor.

lad nyhet

nalutförande. Processorn i föregångaren, som utvecklades av den numera bortgångne Gumpei Yokoi, baserades den på ett Z-80-chip, fast Game Boy Colors arbetar i dubbelt så hög hastighet. Skärmkapaciteten har också förbättrats vilket gör att bakgrunderna blir betydligt skarpare än tidigare och RAM-minnet har uppgraderats från 8K till 32K. Den nyutvecklade färgskärmen kan visa 56 olika färger samtidigt; 32 bakgrundsfärger och 24 sprite-färger.

Om man känner att det räcker med att investera i en Game Boy Color som kostar 749 kronor, och vill vänta lite med att shoppa spel går det bra att spela alla de gamla spelen till den ursprungliga konsolen. Till skillnad från alla andra Nintendo-konsoler är Game Boy Color nämligen bakåtkompatibel. Grafikens skärpa blir som en liten bonus mycket bättre och istället för att allt är jämngrått blir färgerna röd- och grönskaliga. Nya spel som är specialdesignade till Game Boy Color går också att spela på den gamla konsolen, men då blir de förstås svartvita.

Nintendo vill egentligen inte säga att konsolen är en uppgradering, utan föredrar att kalla den för en fristående fortsättning på Game Boy-serien. Ytterligare innovationer utöver den lilla färg-LCD-skärmen, är en sensor på konsolens översida som kan kommunicera med andra enheter med hjälp av infrarött ljus.

Eftersom Nintendo tror att efterfrågan på Game Boy Color-spel kommer att bli större än Godzilla planerar de att omarbeta klassiska Game Boy-spel till Color-varianter i efterhand.

Än så länge finns det dock ett par titlar som är exklusiva för konsolen, och ett par ombyggda.

En självklar stamgäst på önskelistan över spel man behöver är givetvis *Tetris*, som har funnits med sedan Game Boy föddes. Till Game Boy Color kommer *Tetris DX*, en version som är i stort sett densamma som det klassiska pusselspelet men med ett par modifikationer och färglagda pusselbitar.

I *Wario Land 2* ger sig Wario ut på jakt efter sina stulna guldpengar. Färgen förhöjer stämningen i den nya versionen.

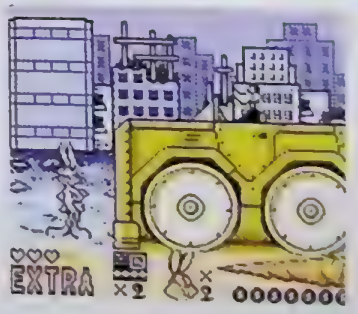
Nästa generations Game Boy-användare får lägga Tetris-pussel med färgade bitar, och se att Link i Game Boy Color-versionen av Zelda har cendréfärgat hår och skogsgröna kläder.

Legend of Zelda: Link's Awakening är också färglagt och utsätter spelaren för både RPG-inslag, pussel och action. De små världarna ser om möjligt ännu bättre ut nu när de är i färg.

Ytterligare ett av de första spelen som släpps till konsolen är *Wario Land 2*. Det går ut på att Wario har haft inbrott i sitt slott och måste ge sig ut och leta efter alla sina guldpengar.

Ett helt nytt spel som kommer att släppas till Game Boy Color är *Conker's Pocket Tales*; ett action-RPG från brittiska Rare som säkerligen kan vara värt att investera i. Några andra spännande kommande titlar är *Metroid II: Return of Samus*, *Harvest Moon*, *Top Gear Pocket*, *Pocket Bomberman*, *Game & Watch Gallery 2*, *Shadowgate Return* och *Kirby's Dreamland 2*.

Den 23 november kommer Game Boy Color och de första färgspelen till Sverige. ■



Twouble och *Carrot Crazy*: Sylvester, Snurre Sprätt och Daffy är några andra färglagda Game Boy-hjältar.

AKTUELLA RELEASER

Den här listan innehåller samtliga spel som har släppts eller släpps officiellt i Sverige under hösten.

Nintendo 64

1080° Snowboarding	8 okt
Air Boarder 64	17 sep
Bio Freaks	24 sep
Body Harvest	13 nov
Bomberman Hero	22 okt
Bust a Move 3	nov
Chopper Attack	24 sep
Extreme G2	nov
F1 World Grand Prix	17 sep
F-Zero X	5 nov
Glover	19 nov
Holy Magic Century	nov
Iggy's Reckin' Balls	sep
International Superstar Soccer '98	4 sep
Knife Edge	5 nov
Legend of Zelda: Ocarina of Time	26 nov
Madden NFL '99	15 okt
Micro Machines 64 Turbo	25 okt
Mission: Impossible	24 sep
Mortal Kombat 4	8 okt
NFL Quarterback Club '99	nov
NHL '99	17 nov
NHL Breakaway '99	15 nov
Nascar '99	29 okt
Off Road Challenge	24 sep
S.C.A.R.S.	nov
Space Station Silicon Valley	29 okt
Starshot Space Circus Fever	29 okt
Turok 2: Seeds of Evil	25 okt
V-Rally 64	30 nov
Waialae Country Club True Golf	24 sep

Game Boy

Bust a Move 3	15 okt
Conker's Pocket Tales	23 nov
Game & Watch Gallery 2	23 nov
Harvest Moon	23 nov
King of Fighters	24 sep
Pocket Bomberman	23 nov
Small Soldiers	29 okt
Tetris DX	23 nov

Saturn

Deep Fear	sep

PlayStation

Abe's Exoddus	nov
Actua Tennis	25 sep
Apocalypse	13 nov
Azure Dreams	18 sep
Baby Universe	2 okt
Bio Freaks	25 sep
Blasto	6 nov
Bust a Groove	6 nov
C3 Racing	1 nov
Command & Conquer: Retaliation	11 sep
Cool Boarders 3	27 nov
Duke Nukem: Time to Kill	okt
Eliminator	16 okt
Fifth Element	25 sep
Formula 1 '98	30 okt
Future Cop: LAPD	1 okt
Global Domination	23 okt
International Superstar Soccer Pro '98	2 okt
Lemmings	1 nov
Madden NFL '99	24 sep
Medievil	9 okt
Mega Man Legends	6 nov
Mega Man X4	6 nov
Mortal Kombat 4	25 sep
Nascar '99	15 okt
N20	11 sep
NFL Xtreme	30 okt
NHL '99	1 okt
Ninja	25 sep
O.D.T.	30 okt
Pet in TV	2 okt
Pocket Fighter	6 nov
Pool Shark	20 nov
Psybadek	13 nov
R-Types	16 okt
Rogue Trip	nov
Rushdown	15 okt
San Francisco Rush	okt
Small Soldiers	29 okt
Spyro the Dragon	23 okt
Streak	nov
Tekken 3	11 sep
Tenchu	31 okt
Test Drive 5	15 okt
Tomb Raider III	20 nov
Tombi	4 sep
Unholy War	nov
Victory Boxing 2	25 sep
Wild 9	25 sep
Wild Arms	20 nov
X-Men vs Street Fighter	30 okt
Zero Divide 2	2 okt

[illegible]

REC

ENSIONER

TOBIAS BJARNEBY

[ålder: 24 • intressen: musik • föredrar: RPG & äventyr • ogillar: amerikanska spel]

BÄST JUST NU: ***Legend of Zelda*** – Originalet. ***Zelda II: The Adventure of Link*** – Ett annorlunda äventyr. ***Legend of Zelda: A Link to the Past*** – Mästerverket. ***Legend of Zelda: Link's Awakening*** – Klassiker i miniformat. ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Tillbaka till Hyrule.

MARTIN JOHANSSON

[ålder: 23 • intressen: manga & östkust-rap • föredrar: äventyr & shoot 'em up • ogillar: full motion video]

BÄST JUST NU: ***Metal Gear Solid*** – Hideo Kojimas mästerverk. ***R4: Ridge Racer Type 4*** – I klass med Gran Turismo. ***Virtua Fighter 3tb*** – Inte lika snyggt som originalet, men lika bra. ***Blue Stinger*** – Hett Dramcast-äventyr. ***Dance Dance Mania*** – Världens coolaste arkadspel.

JONAS SVENSSON

[ålder: stigande • intressen: djup snö • föredrar: våld, racing & pyssel • ogillar: amerikanska beat 'em up]

BÄST JUST NU: ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – RPG kan ju vara kul ibland. ***1080° Snowboarding*** – Fortfarande het snö. ***Sega Rally 2*** – I väntan på Dreamcast. ***Tekken 3*** – Bäst. ***Tetris DX*** – Förnyad klassiker.

LOVISA LUNDSTRÖM

[ålder: 21 • intressen: musik & mode • föredrar: pussel • ogillar: shoot 'em up]

BÄST JUST NU: ***Game Boy Color*** – Färgglad nyhet. ***Parasite Eve*** – Släpp det i Europa. ***Tetris DX*** – Finare än Tetris. ***Daytona 2*** – Lite för mycket men ändå bra. ***Mini Classics*** – Storleken har ingen betydelse.

JOHN CARLING

[ålder: 31 • intressen: tung musik & skräckfilmer • föredrar: beat 'em up & basket • ogillar: flygsimulatorer]

BÄST JUST NU: ***Resident Evil 2*** – I väntan på trean. ***Legend of Zelda*** – Kultklassiker. ***House of the Dead*** – Arkadversionen. ***Deep Fear*** – Saturns svanesång. ***Space Invaders*** – När idén är viktigare än utförandet.

MICKE WEICHBRODT

[ålder: 22 • intressen: musik • föredrar: sport & slagsmål • ogillar: fantasilösa spelmakare]

BÄST JUST NU: ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Som jag har längtat hem till Hyrule. ***Legend of Zelda*** – Har för alltid en plats i mitt hjärta. ***Centre Court Tennis*** – Adavanta mishiba. ***Dreamcast*** – Jag vibrerar av förväntan. ***Bomb Sweeper*** – Sann Nintendo-kärlek...

BETYG Att sätta rättvisa betyg på spel är naturligtvis svårt. När vi betygsätter utgår vi alltid från vad som finns att jämföra med den dagen recensionen skrivs. Det går alltså aldrig att jämföra ett spel från 1992 med ett som släpps idag, eftersom ribban för vad som klassas som bra grafik, ljud och kontroll satts högre och högre hela tiden.

Tänk också på att varje spel jämförs med andra på samma format. Ett Game Boy-spel kan ju aldrig bli hälften så snyggt som ett till PlayStation.

Det sista frågetecknet att räta ut är betygssystemet, som kanske inte är det allra lättaste att förstå sig på. Som en liten vägledning har vi gjort en mini-guide till Super PLAYs betygsskala.

100	är bäst. Helt felfritt. Så bra har inget spel någonsin varit.
99 – 95	är fruktansvärt bra. Väldigt, väldigt få spel kommer upp i den här klassen.
94 – 90	är också oerhört bra. Här hamnar de klart köpvärda spelen.
89 – 80	är över medel. Bra men ändå inga solklara köp om man inte är fan av genren.
79 – 70	är medel. Här ligger de spel man bör testa innan man köper.
69 – 60	är fortfarande okej, men med risk för missnöje om man inte verkligen gillar den typen av spel.
59 – 50	är underkänt och oftast inte mycket att bry sig om.
49 – 30	är på gränsen till hemskt. Trots att man älskar genren är det ändå sällsynt att hyra.
29 – 10	är hemskt, typ re-releaser av gamla Game & Watch-spel. Varning utfärdas!
9 – 1	finns inte. I alla fall inte i Sverige. Och tur är väl det.

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Nintendo (EAD)
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 5 November
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Det lät för bra för att vara sant. Ryktena om ett nytt *F-Zero* med 30 farkoster på skärmen samtidigt började spridas för länge sedan och nu är spelet äntligen färdigt. Det är lika bra som vi hade hoppats, och det finns på riktigt.

F-Zero X

Originalet *F-Zero* var ett av de allra första Super NES-spelen och även ett av de första som utnyttjade Nintendos Mode 7-teknik. Med sin fartkänsla och perfekta kontroll gav *F-Zero* racinggenren en rejäl skjuts framåt och i uppföljaren *F-Zero X* har Nintendo på nytt revolutionerat genren, den här gången med hjälp av tredimensionell 64bits-teknik.

Så fort den första gröna startlampan tänts förstår man att det kommer att gå undan. Med en mjuk accelerationsrörelse börjar svävarna glida framåt på banan och innan man vet ordet av går det så fort att omgivningen förvandlas till en dimma av hastigt förbipasserande pixlar. Grafiken uppdateras extremt smidigt på skärmen och de 60 bilder per sekund som Nintendo skryter med tycks nästan vara en underdrift.

Grafikens uppdatering är extremt smidig och de 60 bilder per sekund som Nintendo skryter med tycks nästan vara en underdrift.

Den tredimensionella upplevelsen är total. Banornas mjuka ringlande åt sidorna och på höjden kan först orsaka ett lätt illamående, men efter en stund lär sig ögonen att följa med på rätt sätt. Farkosterna i *F-Zero X* kör på allt från rörliknande strukturer till platta vägar, genom tunnlar och över hopp, ofta i kombinationer som skulle kunnat vara konstruerade av omöjlighetens mästare H.M. Escher. Omkring banorna finns bara tomhet och den som inte lyckas hålla sig på banan går ett explosivt nederlag till mötes. I loppen deltar hela 30 förare på samma gång, så det fullkomligen myllrar av motståndare att tampas med.

För att vinna i *F-Zero X* krävs stor precision och mycket tålamod. Dels måste man klara sig helskinnad undan fiendernas tacklingar och samtidigt hålla sig kvar på banan, dels måste kurvorna passeras med minsta möjliga marginal för att spara tid. Allt hänger på att man lär sig fordonens egenskaper och känsla in i minsta detalj, vilket inte är någon lätt uppgift med tanke på att det finns 30 olika fordon att tävla med. Alla fordonen har olika kombinationer av egenskaperna väghållning, boost, hållbarhet och tyngd. Innan varje lopp kan fordonen dessutom ställas in för att antingen accelerera så snabbt som möjligt eller för att ha maximal toppfart.

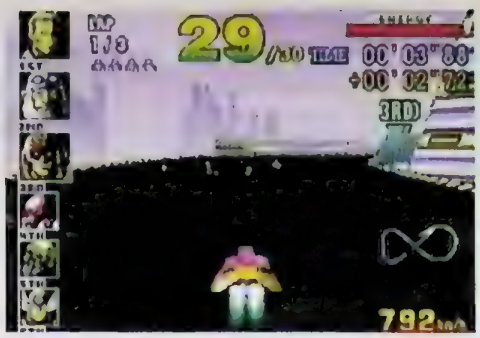
Boosten är en viktig ingrediens i *F-Zero X*. Den förare som kör över en av de gula pilar som finns utplacerade på banorna får en rejäl fartskjuts och dessutom kan den speciella boost-motorn aktiveras med en knapp på handkontrollen. Att själv aktivera boosten är dock inte gratis. Boosten drar nämligen energi från den energistapel som även bidrar till farkostens hållbarhet och den som boostar för mycket riskerar därför att sprängas i småbitar vid minsta kontakt med andra fordon.

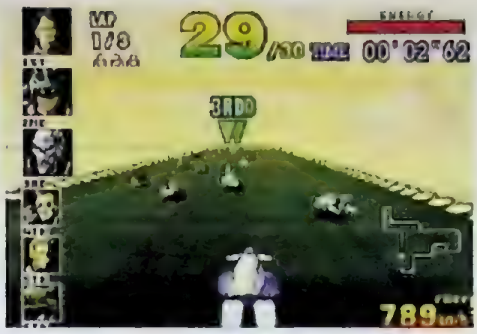
På banorna finns rosa fält som injicerar energi i överpasserande fordon, men det gäller ändå att hushålla med energin. Detta strategiska element gör *F-Zero X* till en riktig utmaning, även för den som tycker sig vara bra på racingspel i övrigt.

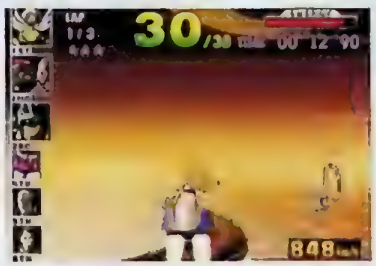
För att möjliggöra den otroliga fartkänslan och det stora antalet tävlande farkoster samtidigt har Nintendo gjort grafiken sparsmakad och mycket ren. Varken banorna eller farkosterna är speciellt detaljerade. Bitvis ser spelet nästan onödigt rent och enkelt ut och slutsekvenserna som visas när man har vunnit en turnering är direkt pinsamma. Antagligen har Nintendo valt det utseendet för att göra *F-Zero X* likt sin föregångare. Och det har de verkligen lyckats med.

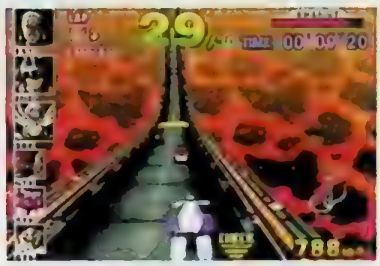
F-Zero X innehåller fyra cuper med sex individuella lopp i varje, och det finns fyra svårighetsnivåer. Det enda som skiljer svårighetsnivåerna från varandra är hur snabba och aggressiva motståndarna är. Den svåraste nivån klarar bara den som kan banorna utantill in i minsta detalj, inte gör några misstag och samtidigt har en god dos tur. Livslängden förlängs ytterligare av att upp till fyra spelare kan

De trettio svävarna ser ut som små barnsliga leksaker, men loppen de deltar i är på blodigt allvar. Varje fordon kan ställas in för att passa den aktuella banan, och på samma skärm där det sker passar Nintendo på att visa käcka samlarbilder på förarna.









tävla mot varandra på delad skärm. Dessutom finns en femte cup som öppnas först när man har klarat den fjärde cupen på den tredje svårighetsgraden. Där slumpgenereras nya banor fram av datorn, vilket gör att *F-Zero X* innehåller ett oändligt antal banor.

F-Zero X är inte det snyggaste spel som har producerats till Nintendo 64, men utan tvekan det snabbaste. Dessutom har det en spelkänsla som inte går att jämföra med någonting annat.

MW

INGEN BESVIKELSE

Jag förväntade mig att *F-Zero X* skulle bli en besvikelse. 30 svävare på banan samtidigt och 60 bilder per sekund lät helt enkelt för bra för att vara sant. Dessutom hör jag till dem som gillar den enkla och direkt igenkännbara stil som Nintendos egna spel har och den trodde jag att Nintendo skulle råka slarva bort bland de 64 bitarna. Som de gjorde med *Mario Kart 64* till exempel. Där var originalet vida bättre än uppföljaren och spelkonceptet blev inte alls roligare med hjälp av den uppgraderade grafiken.

Men *F-Zero X* är ingen besvikelse. Tvärtom är spelet mycket roligare än jag hade trott, jag kan knappt lägga ifrån mig handkontrollen när jag väl har börjat spela. Spelkänslan gör *F-Zero X* olikt alla andra racingspel och jag tror att utvecklarna på Acclaim gråter bittra tårar av avundsjuka när de inser att *F-Zero X* är allt det som *Extreme G* borde ha varit.

Vissa tycker kanske att grafiken är för simpel, men det gör inte jag. *F-Zero X* har en enkel retro-look som jag gillar skarpt och för mig räcker det med att spelkänslan är av senaste snitt. Och det kan jag intyga att den är.

Micke 93

OÄNDLIGT

Det kanske känns lite trist att ett företag som Nintendo, som är mest kända för sina originella idéer och banbrytande spel, plötsligt bara producerar uppföljare till gamla Super NES-spel. Men faktum är att de hittills har lyckats att göra någonting nytt av alla sina klassiska koncept och *F-Zero X* är ytterligare en ordentlig uppgradering av ett flera år gammalt original.

Vid en första anblick ser spelet inte ut att vara någonting speciellt och det krävs att man kör några varv innan man på allvar kommer in i det. Men sedan är man fast. Och kan inte sluta förrän man har klarat alla turneringarna på samtliga svårighetsgrader. Då de slumpmässigt skapade banorna kommer fram och man kan att spela dem i all oändlighet. Helt genialt.

Tobias 94

Den livsviktiga energi som behövs för att svävarna inte ska explodera finns bara att hämta i dessa lila energifält.

GRAFIK 80

Nintendo har valt känsla före grafisk finess för att återskapa stilen och stämningen från *F-Zero*.

SPELBARHET 90

Den otroligt nyanserade kontrollen gör *F-Zero X* till en unik spelupplevelse.

En fartupplevelse som ingen bör missa.

LJUD 72

De vinande fartljuden och explosionerna förhöjer stämningen, men musiken är bara töntig.

STIMULANS 92

Att klara *F-Zero X* är ungefär lika svårt som att klara hela *Super Mario Kart*, fast ännu mer frustrerande.

93

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — EA Sports
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 17 november
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT — PlayStation

På E3 i somras lovade Electronic Arts att *NHL '99* skulle bli deras bästa hockeyspel någonsin. PlayStation-versionen levde inte alls upp till de storslagna löftena, men nu kommer *NHL '99* till Nintendo 64 och Electronic Arts visar än en gång vilka som dominerar genren.

NHL '99

För det mesta har Electronic Arts varit noggranna med att göra lagen lika skickliga i spelet som de är i verkligheten, men som bilden ovan visar har de inte riktigt fattat hela galoppen...

Det har tagit en evighet för Electronic Arts att få ut sitt första hockeyspel till Nintendo 64. Antagligen beror dröjsmålet på att de ville vara säkra på att spelet skulle bli av högsta kvalitet, vilket är förståeligt med tanke på hur pinsam deras fotbollsdebut blev på Nintendo 64. Och nu när *NHL '99* äntligen är här kan vi konstatera att Electronic Arts har lyckats väl med sina ambitioner. Bättre än vi någonsin hade kunnat hoppas.

Innan den första matchen drar igång visas en sekvens där kameran glider ned från läktaren, via jumbotronen ned till spelarna på isen. I en och samma kameraglidning har Electronic Arts lyckats visa hur mångsidig och noggrant programmerad grafiken i deras nya hockeyspel är. Genom hela sekvensen råder perfekt skärpa i bilden, vilket skiljer *NHL '99* från de flesta andra tredjepartstillverkade spel till Nintendo 64. Spelarna ser lika realistiska ut på nära håll som på långt avstånd, färgerna är smakfulla i tonen och ingenstans syns ens någon antydan till flimmer. Vad Electronic Arts har lyckats med är inte bara den snyggaste och renaste grafiken i ett Nintendo 64-sportspel hittills, grafiken i *NHL '99* hör till det mest välgjorda på konsolen över huvud taget.

När spelet väl kommer igång märks det att även känslan håller gammal god Electronic Arts-klass. Tack vare att spelarnas realistiska rörelsemönster kombineras med spelkontrollen får man verkligen total kontroll över sina spelare. Dessutom har Electronic Arts utvecklat några nya utmärkta idéer.

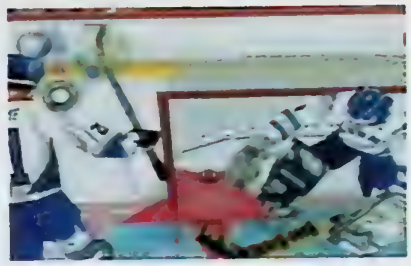
Först och främst finns det ingen knapp för tacklingar. Istället ska spelaren använda sig av fartknappen för att ramma andra spelare och beroende på hastigheten blir tacklingarna olika hårda. Som komplement till den funktionen finns en knapp som aktiverar fasthållningar och hakningar. Sedan har spelarna ett nytt sätt att skjuta på. Medan man håller inne knappen för att ladda upp skottets styrka visas en liten mätare vid spelarens fötter. Mätaren har en grön stapel som ökar ju längre man laddar och när ju grönare stapeln är desto bättre blir skottet. Det tjusiga med den här funktionen är att stapelns längd varierar mellan olika skickliga spelare. En back som inte har något bra skott kan till exempel inte ladda ett skott längre än någon sekund innan skottstapeln blir röd och skottet därmed misslyckas. En god skytt kan däremot ladda skottet nästan hur lång tid som helst. Den enda nackdelen med denna nya teknik är att de snabba handledsskotten inte längre är speciellt snabba. Så fort den skjutande spelaren nuddar en annan spelare går skottet förlorat och det känns som att många snygga målsituationer går förlorade på grund av detta.

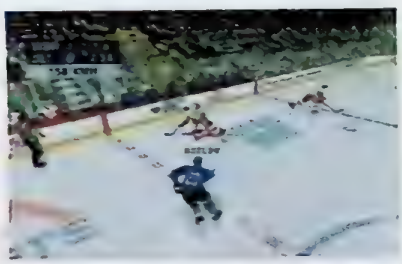
Spelarna ser lika realistiska ut på nära håll som på långt avstånd, färgerna är smakfulla i tonen och ingenstans syns ens någon antydan till flimmer.

Som bekant är hockey inte bara en actionsport där allt äger rum på isen. Utan en bra strategi håller inget lag i längden och det har Electronic Arts tagit hänsyn till i *NHL '99*. Man har åtta olika offensiva och defensiva strategier att välja mellan under matchens gång. De kan varieras med enkla knapptryckningar på handkontrollen och spelarna svarar direkt på kommando. Givetvis kan man även byta och ändra om i laguppställningarna. För att sådana här strategiska funktioner ska fungera måste ett spel ha bra konstgjord intelligens och det har *NHL '99*. Till viss del. Ibland beter sig de egna spelarna på ett högst irriterande sätt. De åker in och orsakar offside utan uppenbar anledning och tvåzonspassningar hör inte heller till ovanligheterna. Men för det mesta håller de sig i skinnet och beter sig som de ska, och deras misstag kan helt enkelt ses som något som skulle ha inträffat även i verkligheten.

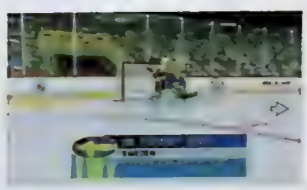
NHL '99 är lika komplett som sina föregångare. Alla aktuella hockeyspelare och deras namn finns inlagda i spelet tillsammans med deras individuella egenskaper. Electronic Arts har lyckats perfekt med att göra spelarna och lagen lika skickliga som de är i verkligheten, men en rejäl tabbe har de gjort. Det allra bästa laget i hela spelet, inklusive all-star-lagen, är USA. Deras värdemätare går nästan i topp hela vägen och det borde få mänget hockeyfans att rynka på näsan ordentligt.

MW





När som helst under matcherna kan spelaren påverka sitt lags strategi.



Kameraåkningarna som visas innan varje match får *NHL '99* att se ut som en verklig TV-sändning.

DÄR SATT DEN

Jag började bli rejält irriterad på Electronic Arts för att de tog så lång tid på sig med det här spelet. Förutom *NHL Breakaway '98* fanns det ju inte ett enda godkänt hockeyspel till Nintendo 64. Men nu har jag fått så jag tiger.

Sedan jag började spela *NHL '99* har jag inte kunnat sluta, och det kommer jag inte heller att göra om jag så bryter fingrarna.

Ett mer komplett hockeyspel har jag aldrig skådat. Den underbara känslan går hand i hand med grafiken och Electronic Arts har lyckats få med flera detaljer som ger spelet den helhetskänsla som de flesta andra hockey-spel saknar. Till exempel ser man tydligt hur domaren visar korrekt tecken när en spelare har utvisats och repriserna i *NHL '99* kunde inte ha varit bättre. Det går verkligen att zooma in så att man ser vad som hänt in i minsta detalj, och grafiken bibehåller sin skärpa hela tiden.

Det enda som stör mig är kommentatorn, vars mun jag skulle vilja stänga med ett rejält slagskott. Hans kommentarer är så patetiska och jag kan inte förstå varför Electronic Arts aldrig bemödar sig med att fixa till den biten. Men som tur är är inte kommentarerna det viktigaste med hockeyspel. Det är känslan, och på den punkten står sig alla andra hockeyspel slätt mot *NHL '99*.

Micke 94

ALLT UTOM ARNE

NHL '99 till PlayStation var lite av en besvikelse, men lyckligtvis har Electronic Arts valt att basera Nintendo 64-versionen på förra årets PlayStation-spel. Och eftersom *NHL '98* var den överlägset bästa versionen sedan seriens storhetstid på Mega Drive kan de knappast misslyckas.

Särskilt många nya inslag finns inte med i *NHL '99* till Nintendo 64, men den kristallklara grafiken och perfekta analoga styrningen gör ändå att det känns som ett helt nytt spel. Ett näst intill perfekt sådant dessutom. Det enda jag saknar är Arne Hegerfors matchpresentationer.

Tobias 93

GRAFIK 89	SPELBARHET 93	TOTALT
Mer detaljerad och realistisk än i något annat hockeyspel.	Förutom att skotten borde ha varit lite snabbare har man perfekt kontroll över sina spelare. Underhållningsnivån är på topp.	Kan det bli mycket bättre?
LJUD 80	ÅTERMÄLEN 92	**93**
Ljuden av tacklingar och skott är de hårdaste på länge, men kommentatorn slår världsrekord i töntighet.	Så här roligt har det inte varit att spela virtuell hockey på väldigt länge, så man tröttnar inte i första taget.	

SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Insomniac
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — 23 oktober
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Spyro

De lyckades inte riktigt med *Crash Bandicoot*. Nu gör Sony ett nytt försök att skapa sin egen plattformsmaskot, den här gången med hjälp av Insomniac. Här är *Spyro the Dragon*.

Spyro är en ung drake som lever tillsammans med sin stora drakfamilj i Draklandet. Allt är frid och fröjd till den dag då den elake Gnasty Gnorc förvandlar Spyros släktingar till statyer och utnämner sig själv till enväldig härskare över de sju världarna. Spyro tappar dock inte modet utan konstaterar bara lugnt och behärskat att han har en del att stå i.

Draklandet befolkas precis som vår värld av olika raser. Dialekterna, fjällfärgerna och åldrarna varierar, detsamma gäller drakarnas inställning till Spyro och hans insatser. Vissa är oerhört tacksamma för att de befrias och ger Spyro värdefulla tips som tack för hjälpen, medan andra inte verkar bry sig nämnvärt.

Hur som helst är alla drakar Spyros vänner och det gäller att rädda så många som möjligt. Något som man naturligtvis inte gör i en handvändning. Under äventyrets gång stöter Spyro på massor av olika fiender och dessa gör allt de kan för att sätta käppar i hjulet för honom. Det spelar ingen roll om det är förtryckta soldater eller dominanta stenålderskvinnor, alla vill de Spyro illa. Lyckligtvis är spelets hjälte inte särskilt rädd av sig, trots sin ringa ålder.

Till sin hjälp har Spyro trollsländan Sparks, som flyger efter honom och fungerar ungefär som en kraftmätare. Varje gång Spyro blir träffad skiftar Sparks färg och efter tillräckligt mycket stryk försvinner han. När så sker är det hög tid att skaffa sig någonting närande.

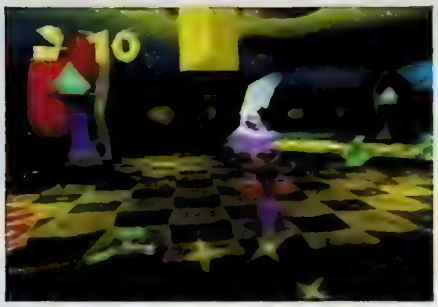
För att Sparks ska få tillbaka sin guldglans ska Spyro förvandla fiender till fjärilar som hans kamrat kan mumsa i sig.

Förvandlingen sker visserligen automatiskt, men bara om man hittar rätt fiende. Vanligtvis är det de minsta. Övriga motståndare försvinner automatiskt, men lämnar istället en kristall eller något annat föremål efter sig.

Precis som i de flesta av dagens plattformsspel är upplägget i *Spyro the Dragon* tredimensionellt och givetvis är det Nintendos *Super Mario 64* som är förebilden. Även utseendemässigt påminner *Spyro the Dragon* i viss mån om såväl *Diddy Kong Racing* som *Super Mario 64*, men i det här fallet är det allt annat än en nackdel. Vissa typer av spel gör sig helt enkelt bäst på ett sätt och då finns det ingen anledning att ändra på saker bara för att försöka vara annorlunda och nyskapande.

Vissa typer av spel gör sig helt enkelt bäst på ett sätt och då finns det ingen anledning att ändra på saker bara för att försöka vara annorlunda och nyskapande.

Dessutom finns det olika sätt att stjäla på. Först finns det de spelutvecklare som tar andras idéer rakt av i hopp om att lyckas uppnå samma resultat, sedan finns det dem som låter sig inspireras av andra och utvecklar redan väletablerade koncept till någonting eget. Insomniac Games tillhör helt klart den sistnämnda kategorin. Även om man känner igen vissa saker från andra spel märks det att Insomniac Games går sin egen väg. Faktum är att man inte kan undgå att imponeras av hur väl de har lyckats med grafiken. PlayStation-spel innehåller sällan lika klara och ljusa färger som dem till Nintendo 64, men med



the Dragon

Spyro the Dragon bevisar Insomniac att det inte är någon omöjlighet.

Sony har alltid haft problem med att få fram en TV-spelshjälte som kan matcha Mario och Sonic. Crash, Klonoa och Gex är några mer eller mindre lyckade försök, men först nu har Sony på allvar chans att komma ikapp. Det spelar ingen roll att Spyro eldar upp sina fiender, man kan helt enkelt inte tycka illa om honom. Den aviga gången, flaxandet, attityden och hundögonen gör honom helt enkelt oemotståndlig. *DG*

SONY HAR FÅTT RIKTIG HJÄLTE

En TV-spelshjälte kan i stort sett se ut hur som helst så länge han eller hon har hjärtat på rätt ställe. Att så är fallet med Spyro råder det inga tvivel om. Att han dessutom har huvudrollen i ett av de allra bästa plattformsspelen som någonsin har gjorts gör knappast saken sämre. Visserligen tog det en stund innan jag vande mig vid kontrollen, men så fort jag gick över till analog styrning gick det som på räls. Åtskilliga gånger kom jag på mig själv med att helt planlöst irra runt i de olika världarna. Inte på grund av att jag inte visste vad jag skulle göra, utan för att det var så fruktansvärt roligt.

Daniel 91.....

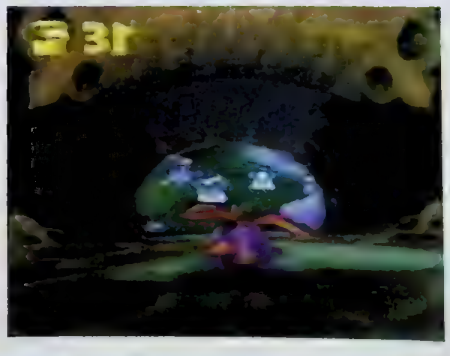
BÄTTRE ÄN CRASH

Sony har haft stora problem med att hitta en riktig plattformsmaskot. Crash Bandicoot är populärast hittills, men han har ändå inte alls samma stjärnstatus som Mario och Sonic. Och nu får han seriös konkurrens av Spyro the Dragon, vars självbetitlade debut är det bästa tredimensionella plattformsspelet till PlayStation hittills. Givetvis är *Super Mario 64*-influenserna tydliga, men ingenting känns stulet rakt av så Insomniac kommer undan med hedern i behåll. Det är dessutom beundransvärt hur bra de har lyckats med grafiken, som nästan håller Nintendo 64-klass.

Lika stor som Mario kommer Spyro förmodligen aldrig att bli, men jag tror definitivt att han kan konkurrera ut Crash och bli PlayStations plattformshjälte nummer ett.

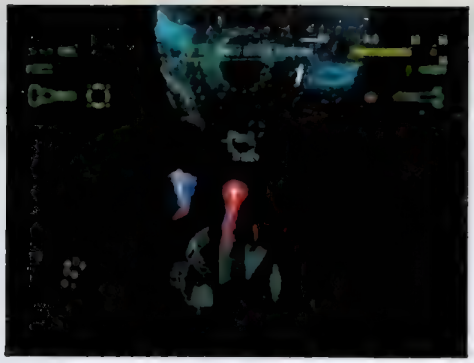
Tobias 89

Grafiskt sett är *Spyro the Dragon* inte helt olikt *Super Mario 64*.



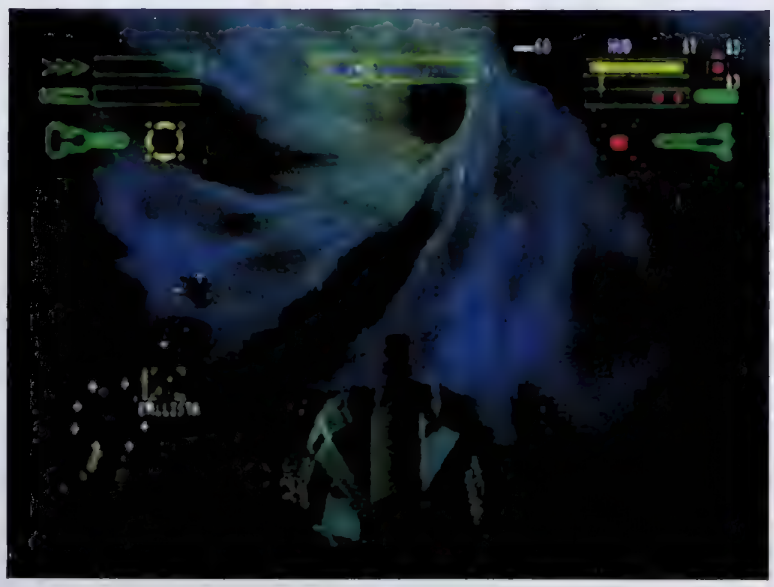
GRAFIK 93	SPELBARHET 91	TOTALT
Rent och färgglatt.	Bra spelkontroll och charmiga drakar.	Det bästa PlayStation-spelet i genren.
LJUD 78	**UTMANING 90**	**90**
Utan Sting.	Sju världar och mycket att göra om man vill klara allt.	

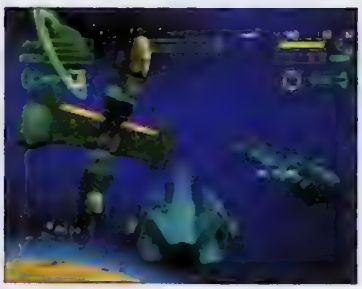
SPELTYP — **Shoot 'em up**
UTGIVARE — **Psygnosis**
UTVECKLARE — **Psygnosis**
DISTRIBUTION — **Bonnier**
SLÄPPS — **November**
SPELARE — **1**
SPARFUNKTION — **Minneskort**
ÖVRIGA FORMAT —

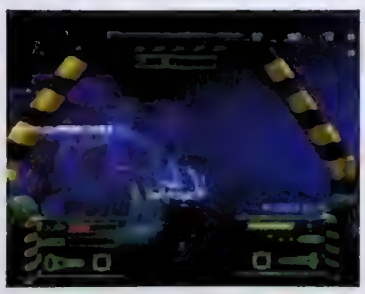


Colony Wars: Vengeance

I *Colony Wars: Vengeance* bygger Psygnosis vidare på sitt enorma science fiction-epos. Bland gnistrande stjärnor långt in framtiden utspelas ett färgsprakande krig, i vars mitt du befinner dig.







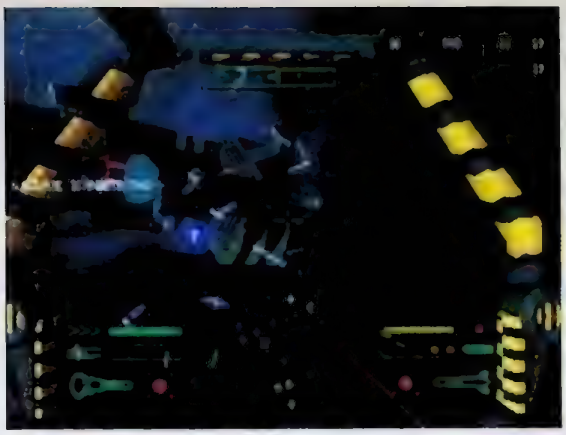
För lite mindre än ett år sedan släpptes *Colony Wars*. Under de då rådande omständigheterna hamnade spelet lite i skymundan av *G-Police* och sålde inte alls lika bra. Med det i åtanke är det modigt av Psygnosis att satsa på en uppföljare som *Colony Wars: Vengeance*. Något som också tyder på att de verkligen tror på sin produkt.

Uppföljare bemöts oftast med ett kritiskt öga – håller konceptet, är det bättre än föregångaren och innehåller det verkligen tillräckligt många nya inslag för få kallas uppföljare? I fallet *Colony Wars: Vengeance* blir svaret ja på alla de tre frågorna. Trots att spelproducenten Mike Ellis och hans team har arbetat med spelet en relativt kort tid har de på ett mirakulöst sätt lyckats att finslipa näst intill alla aspekter.

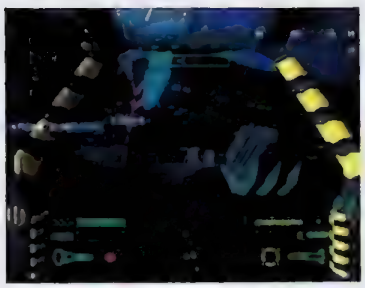
Det som slår en först är att Psygnosis har ändrat en hel del på gränssnittet. Framför allt är menyerna mer genomarbetade och lätta att förstå. I själva spelet har indikationsmenyerna förbättrats på ett raffinerat sätt, så att det går att se hur mycket energi motståndarna har.

Prylfixerade spelare bör också veta att det finns en drös nya skepp i spelet. Först introduceras standardskeppet Hex, som inte alls är så dåligt som det låter. Vartefter uppdragen klaras av belönas man med nya gåvor som gör att man kan uppgradera antingen skölden, motorn, efterbränningskammaren eller styrningen. Valet är person-ligt och man bestämmer

Rymdskeppet glider runt i rymden mellan varphål, asteroider och enorma stjärnkryssare, och med hjälp av de knastriga röster som ständigt hörs i radion blir stämningen total.



De enorma stjärkryssarna har blivit ännu större och häftigare än i *Colony Wars*. Här snackar vi äkta Babylon 5-känsla.



själv vilken del av skeppet som ska förbättras. Voodoo heter det allra vassaste skeppet, som kan klyva rymdfregatter mitt itu. Detta skepp introduceras inte förrän sent i spelet men är underbart att flyga.

Lika imponerande som skeppen är de välbalanserade uppdragen. Med facit i hand kan man konstatera att vissa uppdrag i originalet inte var helt genomtänkta och i vissa situationer nästan omöjliga att klara av. Mike Ellis har nu ändrat på det och i *Colony Wars: Vengeance* stiger svårighetsgraden successivt på ett sansat sätt.

Mellan uppdragen visas utsökta förrenderade sekvenser som väver ihop spelets handling på ett magnifikt sätt. Det är lite tack

Colony Wars: Vengeance innehåller många varierade inslag som till exempel den här bogserlinan.

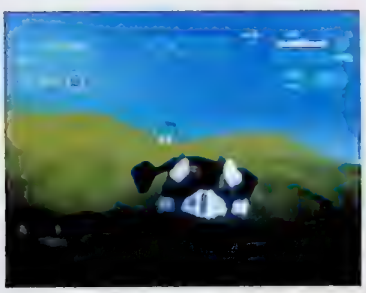
vare dessa som *Colony Wars: Vengeance* blir ett helgjutet spel för science fiction-fans.

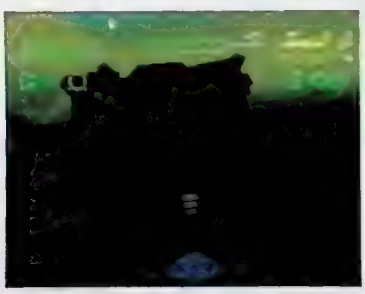
I *Colony Wars* var det de förenande kolonivärldarna som behövde hjälp, men vinden har vänt och den här gången arbetar man åt det enorma imperiet som brutalt krossades i det förra spelet. Inte heller den här gången är äventyret linjärt utan framgångarna i spelet baseras på hur bra uppdragen genomförs, och det finns ett par alternativa slut.

Det är fortfarande dogfighting som är i fokus i *Colony Wars: Vengeance* – alla inslagen runt omkring fungerar mer som komplement. Striderna är oftast hårda och utspelas på ett relativt metodiskt sätt. Först måste fiendens sköldar slås ut med en viss laser eller raketer innan skeppet helt kan förstöras. När sköldarna är borta är det bara att byta till ett tyngre vapen. Att hålla fienden i siktet är en konst i sig och för att lyckas med *Colony Wars: Vengeance* gäller det att lära sig manövrera skeppet istället för att trycka frenetiskt på avfyrningsknappen. Ett helt nytt inslag i spelet är att det går att utkämpa strider på marken. Här måste då lite andra styrtekniker tillämpas, främst för att gravitationen och skeppet är annorlunda. Även landbanor dyker upp då och då, men mest spännande är fortfarande att jaga jaktskepp i asteroidbälten, eller skjuta sönder sköldarna på en rymdstation. Kontrollen i spelet är dessutom så slipad att allting flyter lika bra som i det bästa racingspel.

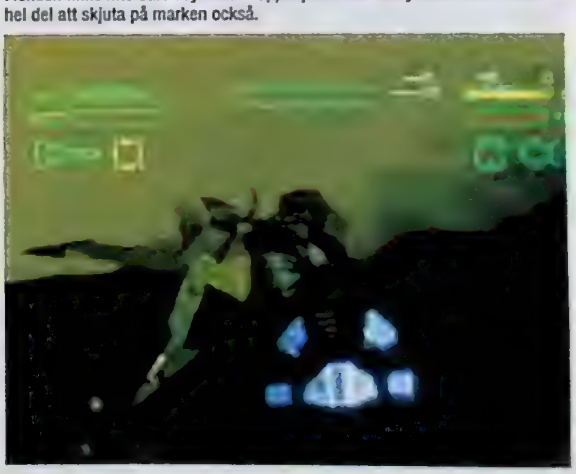
Colony Wars: Vengeance innehåller tillräckligt många nya inslag för att glädja de som gillade det första spelet, men kommer förhoppningsvis även att hitta sin publik bland dem som missade föregångaren.

MJ





Fienden finns inte bara i rymden. I uppföljaren till *Colony Wars* finns det en hel del att skjuta på marken också.



VÄRDIG UPPFÖLJARE

Det är få spel som är utvecklade med en sådan estetik som *Colony Wars: Vengeance*. Både grafiskt, ljudmässigt och spelmässigt ligger den här produkten på topp. Jag påstår inte att spelet är felfritt, men det håller så hög klass att det förtjänar en plats bland de riktigt stora spelen. Överlag känns hela den här produkten mycket genomarbetad och jag saknar egentligen bara ett tvåspelarläge likt det i *Blast Radius*. Och med lite tur finns det med i nästa uppföljare. Som jag redan längtar efter.

Martin 93

STÄMNINGSFULLT

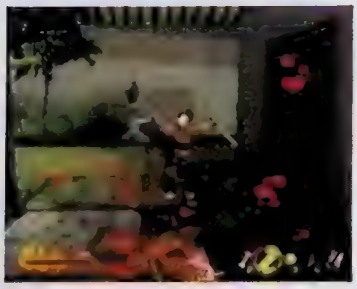
Det här spelet är verkligen välgjort, både grafiskt, ljudmässigt, och spelmässigt. Men det är någonting annat som gör att jag tycker så mycket om *Colony Wars: Vengeance*. Något som gör att jag totalt absorberas av spelet. När rymdskeppet glider runt i rymden mellan varphål, asteroider och enorma stjärnkryssare blir jag nästan yr av välbehag. Med hjälp av de knastriga röster som ofta hörs i radion blir stämningen total och det känns precis som när jag tittar på ett riktigt bra avsnitt av *Babylon 5*. För alla som delar min förkärlek för effektfull science fiction kommer *Colony Wars: Vengeance* som en välsignelse.

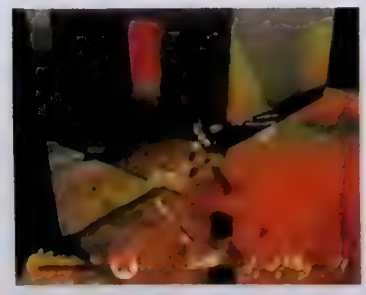
Micke 92

GRAFIK	95	SPELBARHET	93	TOTALT
Ännu renare och snyggare grafik än i föregångaren.		Väldesignade menyer och lättmanövrerade farkoster.		Digital konst för nittiotalet. Ett måste för science fiction-fans.
LJUD	94	UTMANING	86	92
Det är det inte bara det visuella som fått sig ett uppsving.		Lite lättare än föregångaren, men på ett positivt sätt.		

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Activision
UTVECKLARE — Sony Music
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Tenchu





Även om det ges rika tillfällen till blodspillan är faktiskt ett av huvudinslgen i *Tenchu* att undvika onödiga strider.

Att ninja-äventyr är en trend har vi ju redan tidigare konstaterat. *Tenchu* är ännu ett äventyr i raden som hyllar den urgamla japanska traditionen.

Som ninjan Rikimaru, eller hans kvinnliga motsvarighet Ayame, är man i feodalherren Matsunochin Gohdas tjänst. Tiderna är onda och Gohda fruktar för sitt liv. Eftersom han anser att det är bättre att förekomma än att förekommas sänder han ut sina mest betrodda ninjor på en rad uppdrag för att hindra fiendernas lömska planer. Grundtonen anslås i en lång introsekvens och handlingen förs vidare med små sekvenser både under och mellan uppdragen. Vilket är en nog så viktigt del av spelet. Dels för att bygga upp stämningen och dels för föra handlingen vidare och släppa en del ledtrådar eftersom *Tenchu* trots rikliga tillfällen till brutalt våld och blodspillan i hög grad är inriktat på äventyrsbiten, till skillnad mot exempelvis *Ninja: Shadow of Darkness*.

Man känner sig verkligen som en kompetent men ack så ensam ninja när man smyger runt och fienden kan lura bakom varje hörn.

Uppdragen är tio till antalet och går ut på allt från att leverera hemliga meddelanden till att undanröja fientliga dignitärer i hjärtat av deras egna högkvarter. Till sin hjälp har man, förutom ren yrkesskicklighet, ett antal vapen och andra hjälpmedel, typ kaststjärnor, bomber, giftbehållare och olika typer av svärd och knivar som alla kan väljas ur en utrustningsmeny inför varje uppdrag. Tyngdpunkten ligger som sagt mera åt äventyrshållet och även om det går att hugga och slå sig fram en bit med hjälp av beat 'em up-teknik måste man ganska snart använda sig av en mera subtil taktik. Förutom de rena stridskonsterna behärskar de båda ninjorna så väsentliga tekniker som till exempel förmågan att smyga sig fram tryckt längs en vägg, konsten att ljudlöst smyga sig på en fiende bakifrån och snabbt tysta ned honom med en strypsnara och, kanske viktigast av allt, konsten att ta sig upp på och över hustak med hjälp av änterhake och klätterrep.

Fienderna är också varierade både till karaktär och beteende. Här finns vanliga vakter, fientliga ninjor, samurajer, livvakter, kung fumästare och arga hundar. Och deras rörelsescheman och beteendemönster är så varie-

Att ninja-jobbet är en allvarlig affär går inte att ta miste på. Activision har verkligen lyckats fånga den rätta stämmningen.

"Se där smyger ninjor upp ur vråma. Lyssnar, spejar, trippar fram på tårna..."

rade att man hela tiden måste vara på sin vakt. Ett gott råd är att gå försiktigt fram och försöka att undvika strid genom att ta sig fram över hustak och dylikt. Och att försöka ta hand om så många fiender som möjligt med hjälp av kaststjärnor och strypsnaror. Fegt men effektivt.

Rent grafiskt imponerar dock *Tenchu* inte lika mycket och man får försöka att överse med spelkaraktärernas gångstil om man vill leva sig in i rollen som medeltida ninja.

JS

STÄMNINGSFULLT

Gänget bakom *Tenchu* har lagt ned mycket möda på att bygga upp rätt stämning och atmosfär. Man känner sig verkligen som en kompetent men ack så ensam ninja när man smyger runt i mörka gränder och prång. Fienden kan lura bakom varje hörn och man vet aldrig vilka obehagligheter som kan dyka upp. Både förberedelserna inför och själva genomförandet av varje uppdrag kräver en hel del taktik och tålamod och uppdragen är visserligen ganska få men långt ifrån lätta. Problemet är bara att tekniken eller kanske PlayStations kapacitet inte riktigt räcker till för att både hålla igång ett stort antal fiender med ovanligt komplicerade beteende mönster, hålla ordning på en stor och avancerad 3D-värld och samtidigt bjuda på snygg grafik och snabb och smidig kontroll. Det vimlar av osammanhängande polygoner som flimrar oroväckande mycket. Kontrollen är oprecis och lite långsam vilket gör att striderna inte blir så underhållande som man skulle vilja. Att plocka ner en vakt på avstånd med ett par, tre kaststjärnor går utmärkt men att försöka försvara sig mot ett par stora samurajer och en flock ilskna hundar som anfaller samtidigt blir lätt lite rörigt.

Nåväl, även om inte *Tenchu* infriar alla förväntningar är det ett gott val för den som vill ha ett ninja-äventyr. Det är åtminstone lika stämningsfullt som *Bushido Blade* och betydligt bättre än *Ninja: Shadow of Darkness*

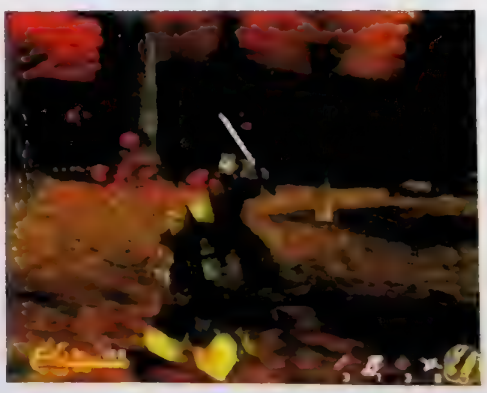
Jonas 78

PÅ RÄTT VÄG

Cores *Ninja* var verkligen inte något riktigt ninja-äventyr. Men med *Tenchu* är Sony Music definitivt på rätt väg. Det finns inslag i spelet som påminner mig om Segas *Shinobi* och Tecmos *Ninja Gaiden*, och först trodde jag verkligen att det här var det sena nittiotalets svar på dessa klassiska spelserier. Men *Tenchu* har tyvärr sina sämre sidor. Framför allt är det tekniken som sviker. Grafiken ser inte riktigt färdig ut och samma fiender återkommer lite väl ofta.

Det märks att Sony hade höga ambitioner och verkligen ville göra ett riktigt bra ninja-spel. Och det är synd att de bara nästan lyckades.

Tobias 79



GRAFIK 80
Miljöerna och karaktärerna känns helt rätt men grafiken uppdateras för dåligt.

SPELBARHET 76
Lite avig men ändå acceptabel kontroll.

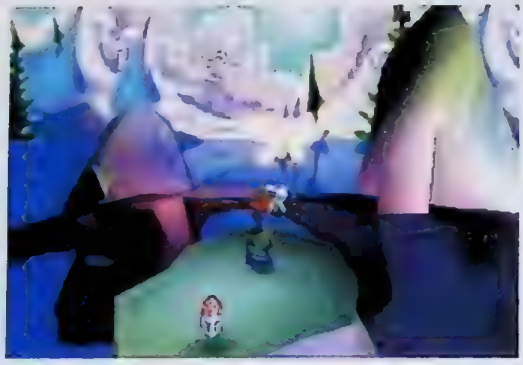
TOTALT
Långt ifrån perfekt men i alla fall ett av de bättre äventyren i ninja-genren.

80

LJUD 86
Musiken hjälper till att skapa rätt stämning.

UTMANING 79
Kort men svårt och spännande.

SPELTYP ——— Plattform
UTGIVARE ——— Psygnosis
UTVECKLARE ——— Psygnosis
DISTRIBUTION ——— Bonnier
SLÄPPS ——— 13 november
SPELARE ——— 1
SPARFUNKTION ——— Lösenord
ÖVRIGA FORMAT ———



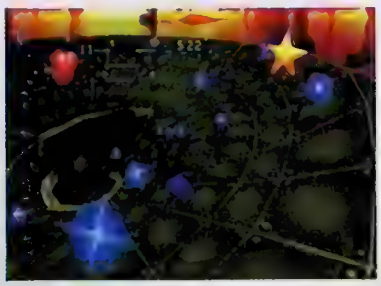
Psybadek

Det har talats mycket om att *Psybadek* skulle vara ett av de mest banbrytande och snyggaste PlayStation-spelen någonsin. Dessutom är det utvecklat av mannen som skapade *Wipeout*. Men lever spelet verkligen upp till all hype?

Psygnosis *Psybadek* är inte ett plattformsspel, inte ett skateboardspel och inte ett racingspel, utan en blandning av alla tre. Det hävdar åtminstone utvecklingsteamet. Och på sätt och vis har de rätt.

Hjältarna i *Psybadek*, Xako och Mia, tar sig fram med hjälp av hoverdeks, en sorts svävande skateboards. För att ta sig igenom *Psybadek* måste spelaren lära sig använda dessa fortskaffningsmedel för en rad olika uppgifter, däribland moment som skulle kunna liknas vid plattformsspelande eller racing. Blandningen gör spelet varierat, men det känns ändå som att Psygnosis inte riktigt har tagit steget fullt ut. Farten blir aldrig så hög som man skulle vilja, och plattformsspelandet är lite för simpelt.

Som i många andra spel från Psygnosis tycks grafiken vara det som man har lagt ned mest arbete på. *Psybadek* har en egen och lite annorlunda stil som hamnar någonstans mellan manga och gamla amerikanska tecknade filmer, fast i mer psykedelisk anda. Allting känns töjbart och gummiartat – när figurerna faller till marken efter ett hopp sträcks de ut i god tecknad film-stil, och spelets miljöer dansar ständigt runt till musikens försiktigt funkliga hip hop och jungle-beats. Omgivningarna är skrikiga och det myllrar av söta detaljer som stjärnor och regnbågsfärgade föremål av okänd natur. Fienderna ser ut som galna sammanslagningar mellan seriefigurer och djur.



Ibland känns det nästan som att Psygnosis har tagit i lite för mycket i sitt försök att skapa det ballaste spelet någonsin och resultatet är en något överdriven grafik som gör *Psybadek* ganska tröttsamt för ögonen.

Upplägget i *Psybadek* är som sagt annorlunda. Totalt innehåller spelet 38 individuella banor som länkas samman genom energifält igenom vilka hjältarna kan ta sig till olika platser. Banorna är utplacerade i fyra olika världar med varsin elak boss som vakt. För att komma fram till bossen måste Xako eller Mia klara alla banorna i en värld, och det sker i en bestämd ordning. Det finns även bonusbanor som den duktige hoverdek-åkaren kan hitta och på dem kan de mest bisarra saker hända.

Banorna ser ut på flera olika sätt. Oftast handlar det bara om att åka så snabbt som möjligt i halfpipe-liknande rännor, men ibland måste spelaren skjuta ned fiender, undvika hinder eller hoppa mellan plattformar. Allting sker med hjälp av de svävande brädorna, så man måste verkligen lära sig kontrollen utan och innan för att lyckas. Xako och Mia kan även utföra en rad olika trick med sina brädor. Desto längre in i spelet Xako och Mia tar sig ju fler trick lär de sig och mot slutet består repertoaren av en mängd explosiva trick som kan användas för att attackera fienderna.

Känslan av att stå på de vingliga svävarbrädorna kan jämföras med att åka på en snowboard med dåligt slipade kanter eller på en skateboard med inoljade studsbollar som hjul. Medan ens hoverdek svävar framåt i maklig takt vill den gärna glida åt sidorna och vrida sig på ett ganska irriterande sätt. Därför har

I en sådan här backe skulle det kunna gå riktigt fort, men brädorna i Psybadek är tyvärr alldeles för långsamma.

Ibland känns det nästan som att Psygnosis har tagit i lite för mycket i sitt försök att skapa det ballaste spelet någonsin.

spelet inte alltid det flyt som det kunde ha haft om Psygnosis hade tänkt lite mer på spelkontrollen. Det helt enkelt lite för mycket tur.

Det är svårt att jämföra *Psybadek* med andra spel. Bitvis påminner upplägget och känslan starkt om *Crash Bandicoot* och ibland känns det mer som ett snowboardspel. Den stora variationen gör att spelet håller ganska länge, fast det rör sig inte om den revolutionerande spelupplevelse som Psygnosis har skrutit med. *Psybadek* är ett ganska snyggt och underhållande spel med några nya inslag. Men inte så mycket mer. *MW*

år har Psygnosis skrutit med hur ballt och banbrytande deras nya spel skulle bli och till sist började jag verkligen tro på deras prat. Det var ju trots allt Nick Burcombe, mannen bakom *Wipeout*, som har hittat på spelkonceptet, och det lät ju lovande.

Men *Psybadek* är inte så otroligt hett som jag trodde att det skulle vara. Visst är det kul att Psygnosis har försökt att göra någonting annorlunda, men trots den stora variationen och de blandade spelstilarna är *Psybadek* inte mer än ett hyfsat spel i en snygg förpackning. Grafiken är välgjord och fantasifull, antalet banor är stort och musiken skapar en skön stämning. Men efter någon timme sitter jag ändå och gäspar. Psygnosis borde nog ha varit lite mer blygsamma med sin marknadsföring, för jag tror att många kommer att bli lite besvikna på *Psybadek*.

Micke 83

ra dem. För det som *Psybadek* faller på är spelkontrollen. Det kanske är så här svårt att styra en svävande skateboard även i verkligheten, men det spelar ingen roll. Det ska ta tid att bemästra ett spel, men man ska inte behöva tröttna innan man ens har lärt sig att kontrollera det.

Att Nick Burcombe lämnade projektet *Psybadek* innan det var färdigt kanske är en förklaring till varför spelet är som det är. Spelidén i sig är väldigt bra och allting som han ligger bakom är som det ska. Och hade han slutfört projektet kanske det hade blivit lika genialt som *Wipeout*. Men tyvärr slarvade hans efterträdare bort ett unikt koncept och gjorde *Psybadek* till ett väldigt snyggt men dessvärre ganska medelmåttigt spel.

Tobias 80

JAHA

Vissa spel tjänar på hype, andra gör det inte. Efter att ha spelat *Psybadek* kan jag konstatera att det spelet tyvärr tillhör den senare kategorin. I över ett

BORTSLARVAT

Jag gillar både *Psybadeks* miljöer, musik och karaktärer. Psygnosis kan verkligen konsten att designa TV-spel, men de måste bli bättre på att programme-

GRAFIK 85	SPELBARHET 79	TOTALT
Allting flyter snabbt och smidigt, men ibland blir det lite för psykedeliskt och rörigt.	Kontrollen är lite för frustrerande för att spelet ska få något riktigt flyt.	Underhållande, men inte revolutionerande.
LJUD 90	UTMANING 84	82
Med spår från bland annat David Holmes och Bentley Rhytm Ace har Psygnosis gett spelet ett riktigt trivsamt soundtrack.	För den som står ut med spelets virriga stil räcker de 38 banorna ganska länge.	

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — Sega
DISTRIBUTION — Brio
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Det är ganska uppenbart att Sega har lånat många idéer av Capcom, men *Deep Fear* är inte riktigt lika spännande som *Resident Evil*.

Deep Fear

Efter Capcoms otroliga framgångar med *Resident Evil* har kloner på det spelet dykt upp i parti och minut. Några bra, men de flesta tyvärr av det sämre slaget. Segas sista Saturn-satsning är ett riktigt bra äventyr i sann *Resident Evil*-anda.

I *Deep Fear* är det dock inte zombier som jagas i en spöklik herrgård. Spänningen – för det är ett hyggligt spännande äventyr – utspelar sig på en militär undervattensbas där det har gått snett med några biologiska experiment. Idén kanske låter bekant men istället för att man muterar människor till zombier råkar man i *Deep Fear* släppa lös genmanipulerade korsningar mellan människor och insekter. John Mayor är militär instruktör på ERS (Emergency Rescue Services) och får uppgiften att reda ut saker och ting.

Själva spelupplägget påminner en hel del om det i *Resident Evil*. Någonting har gått snett på den militära basen belägen långt under vattenytan, och folk muteras till insekter till höger och vänster om John Mayor. På vägen för att lösa alla problem möter han en hel del folk som på ett eller annat sätt kan vara behjälpliga i kinkiga situationer. Störst stöd är Gena Wiseberg, biolog, som försöker lösa fallet med de oförklarliga mutationerna.

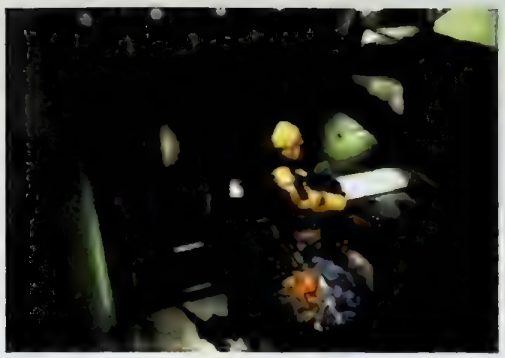
John hittar även en hel del attiraljer som han kan ha nytta av på sin färd genom de underjordiska labyrinterna. Syregranater är exempelvis en nyttig sak som behövs när John ska in i syrefattiga rum. Givetvis finns det en hel del skojiga vapen att lägga vantarna på, och så finns det vapenrum dit man beger sig för att ladda om sina vapen vid behov. Idén med dessa vapenrum kan man tycka lite si och så om. Det är trevligt att kunna gå tillbaka några rum och se till att man har fullt med krut och kulor, men samtidigt gör det att spelet blir lite i lättaste laget.

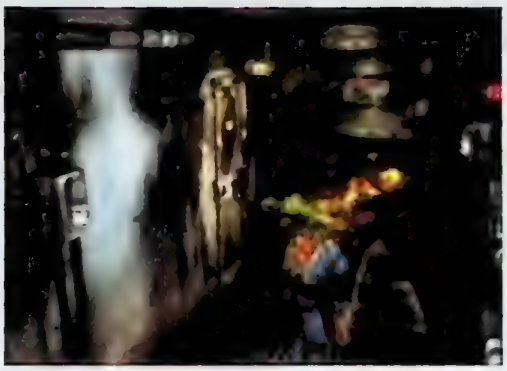
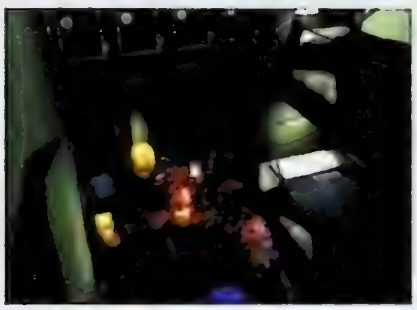
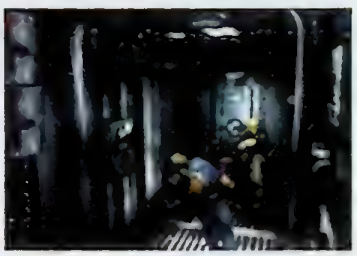
Spelupplägget är inte det enda som luktar *Resident Evil*. Även grafiken skulle kunna vara hämtad från det första spelet i Capcoms serie. Det är väl bara på en punkt som grafiken inte riktigt håller måttet och det är dessvärre vad det gäller fienderna, som verkar vara ett sista minuten-hafsverk. Synd, när allting annat är så välgjort. Samtidigt är det ju inte så att hela spelet står och faller med hur fienderna ser ut.

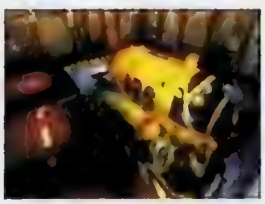
Mer påtagligt är avsaknaden av soundtrack till större delen av äventyret. Det inger faktiskt en lite kuslig stämning att kliva in i ett rum där det enda som hörs är ett svagt väsande ljud eller någon annan ljudeffekt som härrör från något som händer bortom synfältet. Att ljudeffekten inte ackompanjeras av någon musik förstärker istället bara det spännande intrycket av det som händer men som man inte ser. Ljudeffekterna i sig är också bra, kanske kan man klaga på att ljudet från spelets vapen är lite i klenaste laget. När man skjuter med en revolver får det gärna låta "KABOOM" och inte "poff".

Med Deep Fear bevisar Sega återigen hur bra spel det går att producera till Saturn.

Att *Deep Fear* fick bli det sista spelet till Segas Saturn var hyggligt mot alla som har varit ma-




De förrenderade sekvenserna är ett av spelets mest imponerande inslag.

skinen trogna under åren. Det här gör att folk kommer att minnas Saturn som den bra konsol som den faktiskt är. Nu kan man kanske bara hoppas på att det kommer en uppföljare till *Deep Fear* till Dreamcast. Det är det säkert många som skulle gilla. *JC*

LYCKAD KLON

För den som mot förmodan inte redan kände till det ska jag berätta att *Resident Evil*-spelen är det bästa som har hänt i konsolvärlden. Och i bra spels kölvatten dyker det alltid upp efterapningar i alla tänkbara former. Jag har redan spelat högvis med *Resident Evil*-kloner, där resultatet inte alltid har varit tillfredsställande. Jag ska dock erkänna att jag blev glatt överraskad över detta, det sista spelet till Saturn, som visade sig vara den bästa kopian hittills. *Deep Fear* är ett riktigt skönt äventyr.

När jag fick reda på att jag skulle recensera det sista spelet till Saturn blev jag genast lite ängslig. Jag minns ju hur det var när NES gick i graven, och jag förärades med att spela det sista spelet till den konsolen. Spelet hette *Aladdin* och var något av det värsta skräp man kan lura på spelälskande små barn. Nu kan jag lyckligtvis konstatera att Saturn i alla fall går i graven med flaggan i topp. *Deep Fear* är en riktigt värdig avslutning för en maskin som har givit många roliga timmar framför TV:n.

John 86

EN VÄRDIG AVSLUTNING

Med *Deep Fear* bevisar Sega återigen hur bra spel det går att producera till Saturn. Visst har man lånat många idéer från *Resident Evil*, men eftersom handlingen är en annan stör jag mig inte särskilt mycket på det. Det som är mest irriterande är att *Deep Fear* inte är alls lika spännande som Capcoms spel. Dessutom är grafiken ganska stel och dialogerna pinsamt töntiga. Men jag tror att Saturnspelare har överseende med det mesta, bara de får någonting nytt att spela. Och *Deep Fear* är trots några misstag ett välgjort och underhållande äventyr.

Tobias 81

GRAFIK 86	SPELBARHET 85	TOTALT
Resident Evil-stämning med fulare monster.	Väldigt lik kontrollen i *Resident Evil*.	Helt klart den bästa *Resident Evil*-klonen.
LJUD 82	UTMANING 84	**83**
Klent med bra musik men fina ljudeffekter.	Att bemästra ondskan i *Deep Fear* är en tuff uppgift.	

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

www.spelia.se

(Beställ dina spel från oss via internet)

SPE

HÄR HITTAR NI OSS I STOCKHOLM:

Valhallavägen 36
08-150 600

Valhallavägen 22
08-150 500

VÅR VERKSTAD

Valhallavägen 22
08- 150 500

maskiner & tillbehör

-Reparerar
-Modifierar
-Rengör

VI KÖPER ÄVEN TRASIGA KONSOLLER

POSTORDER
08-150 600

NYHET

Först i Sverige med lackade psx-skal
Välj bland följande motiv...

MOTIV 1 "Bajen"

MOTIV 2 "Djurgår´n"

499:-*

MOTIV 3 "Gnaget"

MOTIV 4 "Rasta"

Gör någon glad!!

Köp SPELIAS eminenta presentkort.
Presenkortet köpes på valfritt belopp & gäller på obegränsad tid.

spel från 25:-

VI SÄLJER ÄVEN SPEL TILL FÖLJANDE SYSTEM:

GAME BOY
NEO GEO
Nintendo
PC
SEGA
MEGA DRIVE
ATARI JAGUAR
SUPER NINTENDO

KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings talongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka in dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltiteln. (överskriften lyder: *vi köper*).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej att ange postgironr. eller bankgironr.

3.) Glöm inte att skriva ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel, men i detta fall får du pengar direkt. Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

VÅR ADRESS ÄR: SPELIA
BOX 190 20
104 32 STOCKHOLM

OBS!! Saknar spelen du skickar in til oss manual, fodral eller framsida drar vi av 25:- för varje saknad del...

Många beställningskuponger som skickats till oss har försvunnit i posthanteringen. Vi ber er därför att stoppa beställningstalongen i ett kuvert och skriva av svarspostrutan på kuvertet, eller klippa ut denna del & klistra fast den utanpå ett "vanligt" kuvert.

Gör din beställning & skicka in Portofritt!

Produkt:	pris:	Reservtitel:	Pris:
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Namn.
Adress. Postadress:
Postnr. Målsmans sign: -16år
Tel:

Frankeras ej
SPELIA betalar porto

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

KÖPINFORMATION

- *Våra inköpspriser gäller per postorder.
- *Alla priser är inkl. moms.
- *Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
- *Ej utlösta paket debiteras med 150:-
- * 3 års garanti på nytt 1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år) (lasermaskiner=6mån.)
- *Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller t.om 15 December 1998.
- *Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.

LIA

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

KÖPER BYTER SÄLJER

NYHETER:

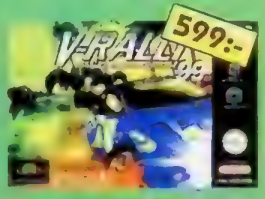
För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass

VÄLKOMNA!

Sveriges överlägset största sortiment av nya & begagnade spel

NYA SPEL:

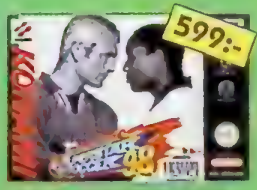
Zelda 64



V-Rally 99

1080

Mission Impossible



Int Superstar Socc 98

	nytt/ beg.	Ni köper	
1080 Snowboarding	579	500	225
Aero Fighter Assault	599	450	200
Aero Gauge	599	400	175
Air Boarder 64	499	450	200
All Star Baseball 99	599	500	225
Banjo Kazooie 3D	579	500	225
Bio Freaks	599	500	225
Blast Corps	399	300	125
Body Harvest	549	450	200
Bomberman 64	399	300	125
Bomberman World	499	450	200
Bust a Move 2	399	350	150
Bust a Move 3	549	450	200
Centre Court Tennis	549	450	200
Chameleon Twist	549	450	200
Chopper Attack	599	500	225
Clayfighter 63 1/2	399	350	150
Cruisin USA	549	450	200
Crusin' World	499	450	200
Dark Rift	399	350	150
Diddy Kong Racing	599	400	175
Doom 64	649	300	125
Dual Heroes	499	350	150
Duke Nukem 64	649	500	225
Extreme G	599	500	225
Extreme G2	549	450	200
Fifa 64	399	250	100
Fifa '98-Road to W C	599	500	225
Fighters Destiny	399	350	150
Forsaken	399	350	150
F1 World Grand Prix	499	400	175
F1 Pole Position	599	450	200
F-Zero X	549	450	200
Gex 2	549	450	200
Golden Eye 007	549	450	200
GT 64 World Champ	549	450	200
G A S P	599	500	225
Glover	549	450	200
Hexen	399	250	150
Holy Magic Century	549	450	200
Iggy's Reckin' Balls	599	500	225
Int. Superstar S. '97	449	400	175
Int. Superstar S. '98	599	500	225
Killer Instinct Gold	599	250	100
Knife Edge	549	450	200
Lamborghini 64	399	300	125
Lylat Wars u Rumb P.	449	250	100
Mace The Dark Age	399	300	125
Madden 64	399	350	150
Madden NFL '9x	499	500	225
Mario 64	429	300	125
Mario Kart 64	449	400	175
Mischief Makers	299	250	125
Mortal Kombat Trilogy	699	500	225
Mortal Kombat 4	599	500	225
Multi Racing Champ.	649	150	100
Mystical Ninja	599	500	225
Nagano W. Olympics	599	300	100
Nascar 99	599	500	225
NBA Courtside-Kobe	549	400	175
NBA Hangtime	699	400	175
NBA Jam 99	599	500	225
NBA Live 99	599	500	225
NBA Pro	649	500	225
NFL Blitz	599	450	200
NFL Quarterback C. 98	599	300	125
NHL '99	599	500	225
NHL Breakaway '98	599	350	150
NHL Breakaway '98	599	500	225
Off Road Challange	599	500	225
Olympic Hockey	599	500	225
Pilotwings 64	599	300	125
Quake 64	599	450	200
Rampage World Tour	649	500	225
Robotron X	649	550	250
San Fransisco Rush	649	400	175
Snoboard Kids	499	450	200
Space Stations Silic	549	450	200
Star Shot	549	450	200
Star Wars	599	300	125
Sub Zero - Mortal K	649	500	225
Tetrisphere	499	400	175
Top Gear Rally	499	400	175
Turok	499	300	125
Turok 2	549	450	200
Virtual Chess 64	599	500	225
V-Rally Edition '99	599	500	225
Waialae C C Golf	549	450	200
Wargods	299	250	100
Wayne Gretzky 64	549	350	150
Wayne Gretzky 98	599	500	225
Wave Race	429	300	125
WCW [illegible] Revenge	549	450	200
WCW [illegible] W T	499	400	175
WWF [illegible]	549	450	200
Wetrix	599	400	175
World C [illegible] 98	549	450	200
Yoshi [illegible]	579	500	225
Zelda 64	599	500	225

TILLBEHÖR

	nytt/ beg.	Vi köper	
[illegible]	399	300	100
[illegible]	199	150	50
[illegible], orginal	249	200	50
[illegible]	149	100	20
Förlängningssladd 2m	99	50	20
Handkontroll, Comp P			
Handkontroll InterAct R	399	300	100
Handkontroll, original	299	200	50
Handkontroll, färgad	349	250	50
Handkontroll, turbo	249	150	50
Handk., turbo+färgad	299	200	50
Handkontroll, Ultra R	399	300	100
Minneskort (6 färger)	149	100	50
Minneskort, orginal	199	150	50
Minneskort, x4	299	200	100
Minneskort, x20	399	300	150
Ratt+pedaler, InterAct	699	550	250
Ratt+pedaler, Top Drive	899	750	300
Rumble Pack	149	100	50
Rumble Pack, orginal	199	150	50
Rumble Pack +minne	299	250	100
S-Video kabel	199	150	50
Stereo A/V kabel	199	150	50

BEGAGNADE SPEL

Chameleon Twist

Diddy Kong Racing

Doom 64

Duke Nukem 64

F-Zero X

Fifa 64

Hexen

Wild Racing Chicken

NHL Breakaway 98

Quake

Star Wars Shadows of the Empire

Mortal Kombat 4

NBA Hangtime

Int Superstar Soccer 98

Mission Impossible

BEGAGNAD N64

Vi köper 700:-

Vi säljer 1100:-

	måndag-fredag	lördag
Butik:	11.00-18.00	11.00-15.00
Postorder		
Orderfax:	dygnet runt	

08/150 600

08/150 700

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelia.se

SPE

	nytt/ beg.	hyr	köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	449	400	175
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	449	400	175
Actua Soccer	249	200	75
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S.Club Edition	449	300	125
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	150	50
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	400	175
Andretti Racing	299	250	100
Aquanuts Holiday	399	250	100
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Armored Core	399	350	150
Assault Rigs	99	100	25
Asterix	449	400	175
Atan Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	450	200
Baby Universe	449	400	175
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	449	400	175
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blast Radius	449	400	175
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	199	150	50
B-Movie	449	400	175
Bomberman World	399	350	150
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	399	350	150
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bugriders	499	399	100
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
C3 Racing	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Casper	399	300	125
Castlevania	199	150	50
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	299	250	100
Chronicles of Sword	449	200	75
Circuit Breakers	399	250	100
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	400	175
Colin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	250	100
Colony Wars-Veng.	479	400	175
Command & Conquer	249	200	75
Constructor	449	400	175
Contra	299	250	100
Cool Boarders	349	300	125
Cool Boarders 2	399	350	150
Couner Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	350	150
Crime Killer	299	250	100
Crisis City	699	550	250
Critical Depth	199	150	100
Criticom	299	150	50
Croc	249	200	75
Crow - City of Angels	449	250	100
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	199	150	50
Cyberia	149	100	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
	349	200	75

	nytt/ beg.	hyr	köper
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	100	25
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	399	350	150
Dead or Alive	399	350	150
Deathtrap Dungeon	449	400	175
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	150	50
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75
Dragonheart	299	100	25
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	250	100
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhänder	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	150	50
Exhumed	449	300	125
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	149	100	25
Felony 11-79	449	400	175
FIFA '96	249	100	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	299	250	100

FIFA '99	449	400	175
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	449	400	175
Final Fantasy 7	449	300	125
Firo & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	299	250	100
Formula 1 '96	479	400	175
Formula Karts	449	400	175
Forsaken	299	250	100
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	479	400	175
Goalstorm	199	150	50
Gosst in the Shell	399	350	150
G-Police	299	150	50
Grand Theft Auto	449	400	175
Grand Th.Aut.Lim Ed.	499	450	200
Granstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	449	400	175
Grid Run	299	250	175
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	300	125
Hardcore 4x4	399	300	125
Heart of Darkness	449	400	175
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	449	350	150
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	99	100	25
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	350	150

Hugo	399	350	150
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	200	75
Int.Superstar S.Pro '98	499	450	200
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	400	175
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kick Off	349	300	125
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	150	75
KKND	449	400	175
Klonoa	449	400	175
Knockout Kings	429	400	175
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	400	175
Kula World	399	350	150
Last Report	449	400	175
Legacy of Kain	399	200	75
Legend	449	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	429	350	150
Lethal Enforcers 1+2	449	400	175
Life Force Tenka	449	250	100
Little Big Adventure	399	300	125
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	200	75
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	250	100
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	350	150
Masters of Teras Kasi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	300	125
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	350	150
Medievil + CD Case	499	450	200
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Battle & C.	449	400	175
Megaman Legends	449	400	175
Megaman X3	449	400	175
Megaman X4	479	400	175
Mickey's Wild Adv.	399	350	150
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	399	350	150
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	250	100
Myst	449	350	150
N 20	449	400	175
Nagano W.Olymp '98	449	200	75
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150

	nytt/ beg.	hyr	köper
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	150	50
NBA In the Zone 2	449	250	100
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	149	100	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Newman Haas Racing	449	300	125
NFL Gameday	349	250	100
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quarterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	100	25
NHL '98	199	150	50
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	250	100
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	199	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	399	250	100
Nightmare Creatures	449	400	175
Ninja	479	400	175
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld:Abe Odessey		249	200
75			
Oddworld:Abe's Exodus	449		400
175			
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Ogre Battle	449	400	175
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	200	75
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	150	50
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	200	75
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	300	125
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	299	250	100
Pitfall 3D	299	250	100
Player Manager	449	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	350	150
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Populus 3	449	400	175
Porsche Challenge	249	150	50
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	350	150
Powerplay Hockey	449	400	175
Pow. Play Hockey'98	449	400	175
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	299	250	100
Poy! Poy!	499	450	200
Premier Manager '98	399	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Pro 18-World Tour Golf	479	400	175
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Puma Street Soccer	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rampage World Tour	299	150	50
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	350	150
Rascal	299	250	100
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150

	nytt/ beg.	hyr	köper
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert C&C 2	449	400	175
Red Alert Retaliation	449	400	175
Reloaded	399	350	150
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir Cut	449	300	125
Resident Evil 2	499	400	175
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	200	75
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Riven - Myst 2	399	350	150
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
R-Types Collection	479	400	175
Rushdown	449	400	175
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Shadow Gunner	449	400	175
Shadow Master	449	400	175
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	200	75
Small Soldiers	429	350	300
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	250	100
Soul Blade	299	250	100
Soviet Strike	249	200	75
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	300	125
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Spyro the Dragon	429	350	150
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	350	150
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfigher Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Collect.	499	450	200
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	350	150
Super Match Soccer	299	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	99	100	25
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	350	150
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	299	250	100
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	399	350	150
Time Crisis + pistol	799	650	300
Titan Wars	399	300	125
Tobal No.1	449	150	50
Toca Touring Cars	249	200	75

Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	400	175
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	299	250	100

Tomb Raider 3	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	100	25
Total NBA 96	349	100	25
Total NBA '97	449	150	50
Total NBA 98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	99	100	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	250	100
Victory Boxing JVC 2	449	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	400	175
Viper	449	400	175
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	449	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
VR Sports Baseball '97	449	400	175
VR Sports Baseball '99	479	400	175
War Gods	449	250	100
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	300	125
Warhawk	399	100	25
Wayne Gretzky Hockey	399	350	150
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	400	175
Wild Arms	449	400	175
Wing Commander 3	299	150	50
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	200	75
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	250	100
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF In Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Z	449	400	175
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

Sveriges överlägset största sortiment av nya & begagnade spel

Vallhallavägen 36 (T) Tekniska Högskolan

LIA

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.
VÄLKOMNA !

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll, kablar, cd-ställ, demo cd och 2 års garanti.
Beg. vi Köper : 600:- Beg. vi Säljer : 1000:-

TILLBEHÖR

Analog Joystick (Sony)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Arkad Joystick (Arcade)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Arkad Joystick (Namco)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Arkad kabel	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Arkad kabel (orginal)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AV adapter	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AV kabel	[illegible]	[illegible]	[illegible]
CD Case	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Fotrail	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Game Booster	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Handkontroll	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Handkontroll (D. Shock)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Handkontroll (orginal)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Handkontroll (analog)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Handkontroll (RGB)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Handkontroll (Asc.)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Handkontroll (NagCon)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Handkontroll (Hanging)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Handkontroll (kabel)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Handkontroll (orginal)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Handkontroll (Sony)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Minneskort (orginal)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Minneskort (240 block)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Minneskort (240 block)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Minneskort (120 block)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Multitap for 4 spelare	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Mus	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Mus (orginal)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Pad Barracuda (analog)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
PAL Booster (2-kabel)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Pistol (Blue)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Pistol (Gloop 4)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Pistol (Kommo)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Pistol (Pred.Jungle)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Pistol (Real Arcade)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Pistol (Red Arcade)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Rattyged (Mad C.Lar)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Rattyged (Mad C.Lar)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Red Pad (Tor Drive)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Rangeringsbar	[illegible]	[illegible]	[illegible]
RGB-kabel (kabel)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
RGB-kabel (kabel)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Scart (Ok)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Tom Glove	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Vaska (Ball)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Vaska (Ball)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
X-Stores	[illegible]	[illegible]	[illegible]

NYA SPEL:

Abes Oddworld

Croc

Chill

Resident Evil

Crusader No Remorse

V - Rally

Kick Off

Road Rash 3D

Wayne Gretzky Hockey 98

World League Soccer 98

BEGAGNADE SPEL:

Battle Arena Toshinden

Dynasty Warriors

Formula 1

Newman Haas Racing

NHL Breakaway

NHL Face Off

NHL Face Off 97

Rage Racer

Total Nba 97

War Gods

	måndag-fredag	lördag	
Butik Postorder	11.00-18.00	11.00-15.00	08/150 600
Orderfax	dygnet runt		08/150 700

SEGA MEGA DRIVE

REA

SPE

Alla spel & basenheter på detta uppslag är begagnade

688 Attack Sub	200	Curse	250	Greendog	150	Micro Machines '96	450	Rastan Saga 2	250	Sword of Sodan 2	300
Aero the Acrobat	450	Cutthroat Island	450	Grind Stormer	400	Micro Machin Military	450	RBI Baseball '94	250	Sword of Vermillion	200
Adv Batman & Robin	450	Cyberball	150	Gunship	300	Might & Magic	300	Real Monsters	450	Sylvester & Tweety	350
Afterburner 2	100	Cyborg Justice	300	Gunstar Heroes	300	MIG-29 Fighter Pilot	200	Red Zone	400	Syndicate	300
Agassi Tennis	150	Dahna	200	Gynoug	150	Mighty Max	400	Revenge of Shinobi	250	T2-Arcade Game	50
Air Diver	250	Daffy Duck in Hollyw.	450	Hardball	150	Mike Ditka's Football	150	Rings of Power	50	T2-Judgement Day	200
Aladdin	300	Dark Castle	100	Hard Drivin'	200	MLBPA Baseball	250	Rise of the Robots	200	Talespin	300
Aleste	300	D Robinson Basketb.	150	Heavy Nova	250	Mr Nutz	400	Risk	550	Talmit's Adventure	250
Alex Kid in E Casle	100	Davis Cup Tennis	150	Hellfire	150	Monopoly	500	Ristar	400	Tazmania	250
Alien 3	150	Deadly Moves/Power	300	Herzog Zwei	200	Moonwalker	150	Risky Woods	100	Tazmania 2	300
Alien Soldier	400	Decap Attack	150	High Seas Havoc	400	Mortal Kombat	300	Road Blasters	250	Team USA Basketball	100
Alien Storm	100	Desert Demolition	350	Hit the Ice	300	Mortal Kombat 2	400	Road Rash	200	Techno Clash	300
Alisia Dragon	150	Desert Strike	100	Hydlide	250	Mortal Kombat 3	500	Road Rash 2	250	Tecmo NBA Basketb	250
Altered Beast	50	Dick Tracy	250	Home Alone	150	Mortal Kombat 3 Ult.	500	Road Rash 3	450	Terminator	100
Andretti Racing	400	Dino Dinis Soccer	400	Hook	350	Muhamm.Ali Boxing	50	Robocop 3	300	Test Drive 2-The Duel	350
Animaniacs	400	Dinosaurs for Hire	350	IMG Tennis	200	Mutant L. Football	150	Robocop vs Termin.	150	Tetris	300
Another World	50	Disney Collection	400	Immortal	300	Mutant L. Hockey	250	Rock & Roll Racing	400	Theme Park	250
Aquatic Games	250	DJ Boy	250	Incredible Hulk	150	Mystic Defender	150	Rolo to the Rescue	200	Thunder Force 2	50
Arch Rivals	100	Double Clutch	350	Int.S.Soccer Deluxe	250	NBA Action '95	150	Runark	250	Thunder Force 3	200
Ariel Little Mermaid	300	Double Dragon	200	Int Tour Tennis	350	NBA Jam	50	Samurai Showdown	300	Thunder Force 4	200
Arnold Palmer Golf	150	Double Dragon 3	300	Indiana Jones	150	NBA Jam T E	100	Second Samurai	350	Tick	300
Arrow Flash	100	Double Dragon 5	250	James Bond	250	NBA Live '95	100	Sensible Soccer	200	Tintin i Tibet	450
Art Alive	100	Dracula	300	James Pond	200	NBA Live '96	100	Shadow of the Beast	50	Tiny Toons	250
Asterix	400	Dragon	350	James Pond 2	50	NBA Live '97	350	Shadow of the B. 2	100	Tiny Toon All Stars	350
Asterix 2	500	Dragon's Fury	150	James Pond 3	350	NBA Showdown	150	Shadow Dancer	250	Toe Jam & Earl	200
Atomic Robokid	200	Dragon's Fury 2	300	Jewel Master	250	NHL All S.Hockey '95	250	Shaq Fu	350	Toe Jam & Earl 2	400
Atomic Runner	150	Dr.Robotniks	350	Jimmy White Snooker	400	NHL Hockey	150	Shining in Darkness	200	Toki/JuJu	150
ATP Tennis	400	Dungeons & Dragons	100	Joe & Mac-Caveman	300	NHL Hockey '94	50	Shining Force	400	Top Gear 2	300
Austr. Rugby League	350	Dynamite Duke	350	J Madden Football	50	NHL Hockey '95	50	Shining Force 2	550	Toughman Boxing	400
Back to the Future 3	50	Dynamite Headdy	350	J.Madden Footb. '92	50	NHL Hockey '96	100	Shinobi 3	300	Toxic Crusaders	300
Balls Jacks	300	Dune 2	550	J Madden Footb. '93	50	NHL Hockey '97	350	Side Pocket	150	Toy Story	300
Ballz 3D	100	EA Hockey	50	J.Madden Footb. '94	100	NHLPA Hockey '93	50	Skeleton Krew	350	Trouble Shooter	200
Barkley Basketball	350	EA Double Header	50	J Madden Footb. '95	100	N. Mansell Racing	450	Skönheten & Odjuret	550	True Lies	300
Bart's Nightmare	350	Earthworm Jim	250	J Madden Footb. '96	100	Nobunga's Ambition	600	Slaughter Sport	300	Turbo Outrun	300
Bart vs S Mutants	300	Earthworm Jim 2	450	J Madden Footb. '97	250	Normy's Beach B.O	200	Slime World	250	Truxton	50
Batman	200	Ecco the Dolphin	50	J Montana Football	100	Olympic Gold	200	Smash T.V	300	Turrican	150
Batman Returns	150	Ecco the Dolphin 2	150	J Montana Football 2	100	Olympic S.Games	450	Smurfs	450	Turtles	300
Batman Forever	500	El Viento	200	J.Montana Football 3	250	Onslaught	300	Snake Rattle & Roll	450	Turtles-Tournament F.	350
Battle Ship	400	Elitserien '95	50	Jordan vs Bird	200	Outrunners	400	Soleil	250	Twin Hawk	200
Battle Squadron	250	Elitserien '96	100	Judge Dredd	400	Ooze	350	Sonic	100	Two Crude Dudes	300
Battle Toads	200	E. Holeyfield Boxing	100	Jungle Book	450	Outrun	200	Sonic 2	100	Ultimate Soccer	50
Berenstein Bear Adv	350	Empire of Steel	200	Jungle Strike	50	Outrun 2019	250	Sonic 3	400	Uncharted Waters	400
Bill Walsh Coll.Footb	350	Eswat	50	Jurassic Park	150	Pacmania	250	Sonic 3D	450	Universal Soldier	300
Bimini Run	300	Eternal Champions	150	Jurassic Park 2	400	Pagemaster	350	Sonic Compilation	450	Urban Strike	100
Blades of Vengeance	300	Euro Club Soccer	50	KaGeKi-Fists of Steel	250	Paperboy	200	Sonic Spinball	300	Vectorman	200
Blaster Master 2	350	Ex-Mutants	300	Kawasaki Bike Chall	350	Paperboy 2	350	Sonic & Knuckles	350	Virtua Fighter 2	200
Bloodshot	400	F1 Domark	400	Kid Chameleon	100	Pelé Soccer	150	Space Hamer 2	200	Virtua Racing	350
Body Count	250	F-117 Night Storm	400	King of the Monsters	250	Pelé Soccer 2	350	Sparkster	300	Virtual Bart	450
Bonanza Bros	100	F-22 Interceptor	50	King's Bounty	300	Pete Sampras Tennis	150	Speedball 2	150	Volleyball	200
Boogerman	350	Faery Tale Adventure	50	Klax	250	P Sampras T. '96	300	Spiderman	200	Wardner Forest	400
Bubba & Stix	200	Fantasia	200	Krusty's S Funhouse	250	PGA European Tour	250	Spiderman & X-men	300	Warlock	400
Bubble & Squeak	350	Fantastic Dizzy	250	Landstalker	400	PGA Tour Golf	100	Splatterhouse 2	250	Warpspeed	300
Bubsy the Bobcat	200	Fatal Fury	200	Last Battle	200	PGA Tour Golf 2	100	Splatterhouse 3	350	Warsong	550
Bubsy the Bobcat 2	400	Fatal Fury 2	250	Lawnmower Man	450	PGA Tour Golf 3	250	Spot Goes to Hollyw.	200	Wayne Gretzky Hock.	400
Buck Rogers	50	Fatal Labyrinth	100	Legend of Galahad	200	PGA Tour Golf '96	250	Star Control	200	Where in T. is C S?	50
Budokan	350	Fatal Rewind	100	Lemmings	250	Phantasy Star 2	200	Stargate	200	Where in W. is C S?	350
Bugs Bunny	400	Ferrari G P Challange	300	Lethal Enforc+pistol	500	Phantasy Star 3	200	Starflight	100	Wimbledon Tennis	250
Bulls vs Blazers	100	Fever Pitch Soccer	450	Lethal Enforcers 2	400	Phantasy Star 4	550	Stormlord	250	Winter Olympics	100
Bulls vs Lakers	100	FIFA Soccer	50	LHX Attack Chopper	150	Phelios	100	Story of Thor	350	Wiz & Liz	250
Buster D Boxing	100	FIFA Soccer '95	100	Light Crusader	200	Pinocchio	450	Streetfighter 2-Ch.E.	250	Wonderboy 3	200
Caliber 50	300	FIFA Soccer '96	150	Lion King	200	Pitfall	250	Street Smart	250	Wonderboy 5	150
California Games	200	FIFA Soccer '97	250	Lost Vikings	350	Pit-Fighter	200	Streets of Rage	150	World Champ Socc.2	250
Cannon Fodder	500	Fire Shark	250	Lotus Turbo Chall.	250	Pop & Twinbee	350	Streets of Rage 2	250	World Class Leaderb.	300
Captain America	200	Flashback	100	Lotus 2 Recs	250	Populous	100	Streets of Rage 3	300	World Cup Italia '90	50
Castlevania	200	Flicky	200	M1 Abrams Battletank	200	Populous 2	100	Street Racer	450	World Cup USA 94	150
Castle of Ilusion	100	Flink	400	Marble Madness	100	Power Monger	50	Strider	100	World Heroes	400
Centurion	300	Flintstones	350	Mario L. Hockey	150	Power Rangers	350	Strider 2	50	World of Ilusion	200
Chakan	250	Forgotten Worlds	100	Marko's Magic Soccer	100	Power Rangers 2	450	Subterrania	400	World Trophy Soccer	250
Champion.Bowling	450	Gaires	200	Marsupilami	250	Predator 2	150	Summer Challange	300	Worms	450
Champion Soccer	400	Gain Ground	200	Maui Mallard-Donald	200	Premier Manager '97	450	Sunset Riders	200	Wrestle War	200
Chiki Chiki Boys	150	Galaxy Force 2	250	Maximum Carnage	350	Primal Rage	250	Super Battletank	400	WWF-Raw	400
Chuck Rock	250	Garfield	200	McDonald's T. Island	250	Prince of Persia	250	Super Hang On	200	WWF-Royal Rumble	250
Chuck Rock 2	400	Gauntlet 4	450	Mega Bomberman	400	Prince of Persia 2	450	Super Kick Off	100	Yu YU Hokusho 2	400
Classic Collection	450	General Chaos	250	Mega Games 1	400	Probotector/Contra	300	Super League Baseb.	50	Xenon 2	150
Clayfighter	450	Generations Lost	150	Mega-lo-Mania	100	Pro Quarterback	250	Superman	200	X-men	400
Cliffhanger	250	G Foreman Boxing	100	Mega Panel	250	Psycho Pinball	450	Super Monaco GP	150	X-men 2	450
Columns	250	Ghostbusters	150	Mega Swiv	400	Puggsy	300	Super Monaco GP 2	300	Zero Tolerance	150
Combat/Battle Cars	300	Ghouls & Ghosts	100	Mega Turrican	350	Quackshot/Donald D	200	Super Off Road	250	Zero Wing	150
Comix Zone	200	Global Gladiators	200	Menacer	200	Quad Challange	450	Super Real Basketball	150	Zool	150
Cool Spot	200	Gods	100	Mercs	300	Radical Rex	300	Super Skidmarks	500	Zombies Ate My N.	100
Corporation	50	Golden Axe	[illegible]	Mickey Mania	200	Raiden Trad	250	Super Streetfighter 2	400	Zoom	150
Cosmic Spacehead	350	Golden Axe 2	150	Micro Machines	350	Rainbow Island	250	Super Thunder Blade	150		
Crack Down	150	Golden Axe 3	250	Micro Machines 2	400	Rambo 3	250	Super Wrestlemania	150		
Crueball-Twist Flipper	150	Grand Slam Tennis	100			Rampart	350	Sword of Sodan	250		

Megadrive paketet
Maskin, 10 hemliga spel & en extra handkontroll

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.
VÄLKOMNA!

Valhallavägen 36

T Tekniska Högskolan

SPELIA

REA

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

REA

Actraiser	150	Fever Pitch Soccer	400	NBA Jam T.E	300	**Super Battletank**	**100**
Addams Family	200	FIFA Soccer	150	NBA Live '95	250	Super Battletank 2	300
Addams Family V	400	FIFA Soccer '96	250	NBA Live '96	350	Super Bomberman	300
Aero the Acrobat	450	FIFA Soccer '97	350	**NBA Live '97**	**350**	Super Bomberman 2	550
Aladdin	450	Final Fantasy-M.Quest	550	NHLPA Hockey '93	50	Super Double Dragon	200
Alien 3	200	Final Fight	150	NHL Hockey '94	100	Super Dropzone	350
Animaniacs	450	Flashback	100	NHL Hockey '95	100	Super Empire Strikes	350
Another World	100	Flintstones	400	**NHL Hockey '96**	**200**	Super Gameboy	400
Ardy Lightfoot	450	Flintstones the Movie	450	NHL Hockey '97	450	Superman-Death & R.	200
Art of Fighting	450	Foreman for Real	200	Nigel Mansell Indy Car	400	**Super Mario All Stars**	**200**
Asterix	300	Fun & Games	300	Nigel Mansell Racing	350	Super Mario Kart	450
Asterix & Obelix	550	**F-Zero**	**100**	Olympic S. Games	350	Super Mario World	300
Axelay	150	Ghoul Patrol	400	Oscar	450	Super Metroid	400
Barkley Shut Up Jam	200	Ghouls & Ghosts	150	**Pagemaster**	**250**	Super Morph	200
Batman Forever	400	Gods	150	PGA Tour Golf	200	Super Off-Road	350
Battleclash	50	Goof Troop	400	**PGA Tour Golf '96**	**300**	Super Punch Out	450
Battle Toads vs D D	200	Great Circus Mystery	500	Pilotwings	150	**Super R-Type**	**50**
Battletoads Battlem	450	Hole in One Golf	300	Pinball Dreams	350	Super Soccer	100
Beavis & Butthead	350	Hook	350	Pinball Fantasies	450	Super Star Wars	300
Beauty & the Beast	550	Illusion of Time/Gaia	250	Pinocchio	500	Super Streetfighter 2	600
Best of the Best	150	Incredible Hulk	400	Pitfall	200	Super Sviw	200
Biker Mice from Mars	450	Indiana Jones Adv.	350	Plok	250	Super Tennis	100
Biometal	450	Int. Superstar Soccer	250	Pocky & Rocky	200	Super Turncan	400
Blackhawk	250	Int. Superstar S. DL	550	Pocky & Rocky 2	500	Syndicate	450
Blazing Skies	200	Jimmy C. Tennis	200	Populous	450	Tetrisnigma	500
B O B	150	Joe & Mac	250	Populous 2	500	Tetris Attack	400
Boogerman	300	J Madden Football '93	150	Power Drive	250	Tetris & Doctor Mario	450
Breath of Fire 2	600	J Madden Football '94	200	Power Rangers	350	Theme Park	500
Brett Hull Hockey	150	J Madden Football '95	200	Prehistorik Man	250	Tuff Enough	350
Bubsy the Bobcat	150	Judge Dredd	250	Primal Rage	400	Tiny Toon Adventures	350
Bugs Bunny	350	Junglebook	500	Prince of Persia	250	Tiny Toon Sports	450
Cannon Fodder	500	Jurassic Park	150	Prince of Persia 2	500	Tom & Jerry	300
Castlevania 4	150	Jurassic Park 2	500	Pro Quarterback	150	Tony Meola	350
Castlevania 5	300	Justice League	450	Puzzle Bobble	450	Top Gear	550
Chessmaster	450	**Kick Off**	**50**	Realm	450	Troddlers	200
Choplifter 3	**200**	Killer Instinct	200	Return of the Jedi	150	Troy Aikman Football	100
Chuck Rock	400	King Arthur's World	150	Rise of the Robots	100	Tuff E Nuff	400
Clayfighter	**200**	Kirby's Dreamcourse	300	Rival Turf	200	Turn & Burn	400
Clayfighter 2	400	Kirby's Ghostrip	450	Robocop vs Terminator	400	Twinbee	250
Claymates	**250**	Kirby's Funpack	450	Rock & Roll Racing	400	Ultimate Fighter Edition	450
Cliffhanger	200	Krusty's S. Funhouse	150	Scope incl. Bull spel	500	Umihara	400
Cool Spot	**250**	Lagoon	150	Secret of Evermore	350	U.N. Squadron	150
Cutthroat Island	350	Lawnmower Man	400	Secret of Mana	450	Utopia	500
Daffy Duck	350	Last Action Hero	350	Sensible Soccer	150	Val D'Isere Champ	250
Darius Twin	150	Legend	200	Side Pocket	550	Virtual Soccer	250
Demolition Man	350	Lemmings	200	Sim City	200	Wildsnake	200
Desert Fighter	450	Lemmings 2	400	Sim City 2000	500	Wolfchild	450
Desert Strike	250	Lion King	250	Shadowrun	200	Wordtris	500
Dino Dini's Soccer	350	Lord of the Rings	150	Shaq-Fu	450	**Winter Olympics**	**100**
Donkey Kong Country	**250**	Lost Vikings	200	Sky Blazer	150	Wolfenstein 3D	350
Donkey Kong C. 2	550	Magic Sword	100	Smash T.V.	100	**World Cup USA '94**	**100**
Donkey Kong C. 3	600	Mario Paint	400	Smash Tennis	500	**World League Basket**	**50**
Doom	500	Mask	500	Soul Blazer	400	**World Master Golf**	**250**
Double Dragon 5	200	Maximum Carnage	450	Sparkster	450	Worms	550
Dracula	350	Mech Warrior	350	Spiderman vs Xmen	350	Wrestlemania	150
Dragon	250	Megaman X	400	Starfox	250	Wrestlemania 2	450
Dragon's Lair	100	Megaman X3	550	Star Trek's Academy	400	X-Zone	100
DSV Seaquest	250	Mickey Mania	400	Starwing	100	Yogi Bear	400
Earthworm Jim	350	Micro Machines	450	Streetfighter 2	150	**Yoshi's Island**	**250**
Earthworm Jim 2	450	Mighty Max	450	Streetfighter 2 Turbo	300	Yoshi's Safari /scope/	400
Eek the Cat	300	Mortal Kombat	150	Streetfighter 2 Alpha	450	Young Merlin	200
Equinox	150	Mortal Kombat 2	400	Street Racer	250	X-men	450
ESPN Baseball T.	100	Mortal Kombat 3	500	Stunt Race Fx	300	Zelda 3	250
Exhaust Heat	300	Mortar Kombat 3 Ult	550	Sunset Riders	150	Zero the Kamikaze	400
Fatal Fury Special	450	NBA Jam	500	Super Adv. Island	500	Zombies ate My N.	250

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

Nintendo paketet
Maskin, 5 hemliga spel & en extra handkontroll!

Komplett basenhet inkl. handkontroll, kablar & demo cd. Priset gäller så långt lagret räcker...

Vi köper : 400:- Vi Säljer : 800:-

För övrigt sortimen ring 08-150 600 eller besök: www.spelia.se

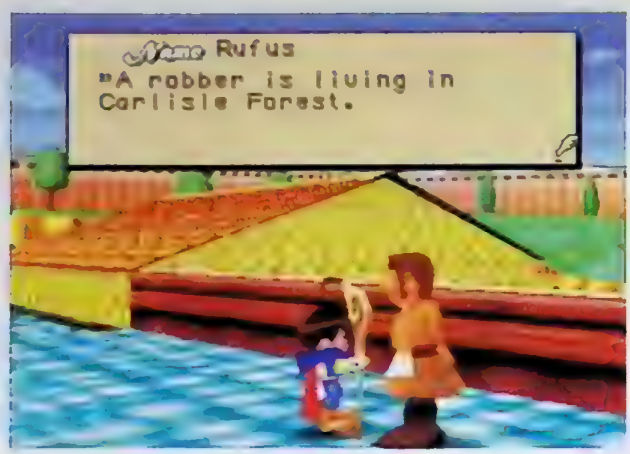
måndag-fredag 11.00-18.00

lördag 11.00-15.00

Butik 08/150 600
Postorder
Orderfax 08/150 700

dygnet runt

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Imagineer
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — November
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Holy Magic Century

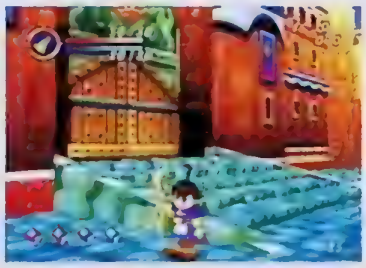
Det första rollspelet till Nintendo 64 är äntligen här. Dessvärre är det lite si och så med *Holy Magic Century*, som borde ha kunnat bli så mycket bättre.

Rollspel håller alltmer på att bli en lika viktig genre som beat 'em up och racing, kanske till och med viktigare än vad någon speltillverkare någonsin hade kunnat ana. Så Imagineers *Holy Magic Century* är efterlängtat av främst en anledning – det är ett RPG till Nintendo 64. Som bekant finns det fortfarande inga rollspel till konsolen, vilket har fått majoriteten av äventyrsspelare att välja PlayStation där utbudet är betydligt större.

Holy Magic Century bjuder på de sedvanliga RPG-klichéerna. En ung man måste rädda landet och besegra den onda gubben, som i det här fallet heter Mammon.

När *Holy Magic Century* tar sin början slår det en hur visuellt säkert spelet är skapat. Imagineer har byggt upp ett vackert landskap i varma färger. Klostret där den unge hjälten får sitt uppdrag är precis som allt annat i spelet välritat och storslaget, om än lite enformigt.

Mycket till vapen finns det inte i spelet så huvudpersonen Brian får lita på sina magiska kunskaper. Det finns fyra element som han kan kontrollera, vatten, jord, eld och vind. Allt eftersom erfarenhetspoängen rullar in lär han sig allt kraftigare magier. Givetvis går det även att hitta andra ting som hjälper till under resans gång. Brian som kan tämja andar kan på



olika ställen använder även dessa magiska väsen för att bättra på sina färdigheter.

I traditionella rollspel av den här typen spelar kampscenerna en betydande roll, men på den punkten har Imagineer misslyckats rejält. Den som tyckte att *Final Fantasy VII* ibland kunde bli långsamt på grund av striderna kommer definitivt att få ett annat perspektiv på den saken när de spelar *Holy Magic Century*. Förutom att kameravinklarna spelar spratt är kampsekvenserna extremt långtråkiga och saknar all typ av charm.

Uppdragen i spelet är även de monotona och bjuder ingalunda på några direkta överraskningar. Det är synd att det blev så här, men det är ett faktum.

Holy Magic Century kommer knappast att gå till världshistorien som spelet som förändrade spelbranschen. Det kommer däremot att bli ihågkommet som spelet många köpte i väntan på *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. *MJ*

TRIST

Jag hoppades verkligen på *Holy Magic Century*. Jag ville verkligen inte tro alla rykten om att spelet skulle vara dåligt. Det såg ju så bra ut på alla bilder. Men det visade sig till slut att det bara var en fernissa och det gör inte ett bra RPG. Kanske är det så att det bara finns vissa spelföretag som kan producera bra roll- och äventyrsspel. Och Imagineer tycks inte vara ett av dem.

Håll ut och vänta på *Zelda* istället.

Martin 67

GRAFIK 82
Tjusig grafik utan några riktiga höjdpunkter.

SPELBARHET 63
Segt och stelt. Imagineer borde ha arbetat lite mer på den här biten.

TOTALT
Ett nybörjar-RPG som kunde har varit bättre.

LJUD 74
Ojämn musik. Oftast lite taffliga ljudmattor som mest stör.

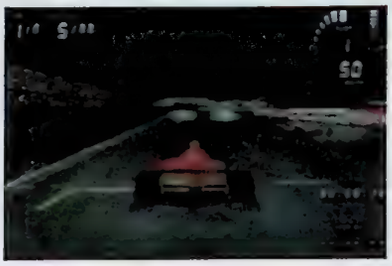
UTMANING 62
Ett lite för kort, utslätat och framför allt monotont äventyr.

70

Formula 1 '98

Nytt år, ny utvecklare, ett helt nytt spel. *Formula 1 '98* drar betydligt mer åt arkadhållet än sina föregångare.

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Psygnosis
UTVECKLARE — Visual Science
DISTRIBUTION — Bonnier
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT — Nintendo 64



"*Formula 1 '98* är din enda chans att uppleva den ultimata körupplevelsen det här året".

Orden ovan är Psygnosis, inte våra. Självklart tar de i allt vad de orkar men så finns det också mycket att leva upp till efter framgångarna med *Formula 1* och *Formula 1 '97*. Och man vill givetvis också se till att utnyttja den officiella F1-licensen maximalt.

Formula 1 '98 är rent tekniskt ett helt nytt spel med ny spelmotor och massor av nyheter. Mycket är självklart ren kosmetik. En ny tävlingssäsong kräver naturligtvis att alla nya förare, bilar och banor är med. Man får 16 banor och mängder av förare och bilar. Dessutom har kommentatorerna fått nya manus och statistikmenyer med mera fakta än man någonsin visste att man ville veta om F1. Depåfunktioner och kartor har också förbättrats. Bland annat bjuds man på en hel hord animerade mekaniker som verkligen ser ut att jobba med kärran i depån.

De verkligt tunga nyheterna är dock att man nu vara ända upp till fyra spelare om man utnyttjar både delad skärm och link-kabel, något som man tidigare bara har kunnat göra i *Total Drivin'*. Och att Visual Science, som har tagit över utvecklingsjobbet efter Bizarre Creations, har valt att förändra spelet inriktning ganska rejält. Givetvis handlar det fortfarande om F1 och huvudinslaget är fortfarande en hel tävlingssäsong men nu med betydligt mera dragning åt arkadhållet. Även med de mest realistiska funktionerna påslaga är *Formula 1 '98* långt ifrån någon stenhård F1-simulator. Väljer man att spela med arkadinställningar handlar det nästan om rallyåkning. På gott och ont. Visserligen är det roligt att kunna köra fort och slarvigt utan alltför allvarliga följder men det är ändå på simulatorfronten som Psygnosis tidigare F1-spel haft sina framgångar. *JS*

spel med alla nödvändiga funktioner. Problemet är bara att Visual Science inte riktigt fyller ut Bizarre Creations avlagda kostym. De lyckas tråkigt nog sämre med nästan allt. Enklare och långsammare grafik, sämre körkänsla och kontroll och fel ambitionsnivå när det gäller realism. Att sedan *Formula 1'98* är ett lättillgängligt och helt okej bilspel hjälper liksom inte när publiken kräver en uppföljare som är minst en klass bättre än tidigare versioner.

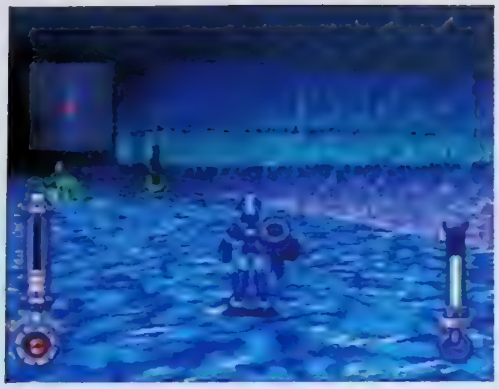
Jonas 80

INGEN FÖRBÄTTRING

Tyvärr blir jag misstänksam när jag inte spinner loss i starten, inte får motorstopp trots att jag kraschar in i bilen framför, snabbt tar mig upp på banan när jag åker av i första kurvan och faktiskt ligger på femte plats redan efter ett varv. Är detta verkligen en F1-simulator med alla inställningar på Hard som jag provar för första gången? Jodå, efter tag känns det ändå att det här är ett genomtänkt

GRAFIK	SPELBARHET	TOTALT
81	75	
Godkänd men en klar försämring från tidigare versioner	Lättkört, med saknar F1-känsla.	Inget för den verklige F1-entusiasten.
LJUD	**UTMANING**	**79**
84	85	
Bra ljudeffekter och intetsägande musik.	Att ta sig igenom hela F1-mästerskapet är en rejäl utmaning. Som alltid.	

SPELTYP ——— Äventyr
UTGIVARE ——— Virgin
UTVECKLARE ——— Capcom
DISTRIBUTION ——— Egmont
SLÄPPS ——— 6 november
SPELARE ——— 1
SPARFUNKTION ——— Minneskort
ÖVRIGA FORMAT ———



Från att ha varit en av spelvärldens coolaste och mest respekterade hjälte har Mega Man blivit en av de mest ointressanta och förutsägbara. Kan *Mega Man Legends* bli hans räddning?

Mega Man

Mega Man debuterade i spelsammanhang så tidigt som 1987. Under årens lopp har han haft huvudrollen i ett tjugotal olika spel och nu är det dags igen. Naturligtvis har det hänt mycket sedan den första gången det begav sig och den här gången har det traditionella 2D-upplägget för första gången ersatts med ett tredimensionellt. Och det handlar inte längre enbart om att hoppa och skjuta.

Mega Man Legends utspelar sig i en högteknologisk värld där energi är lika viktig som luft. För att få tag i ny energi gräver man efter kraftreaktorer, men legenden talar om ett föremål så kraftfullt att det ensamt klarar av att driva hela världen. Problemet är att det inte bara är de snälla typerna som vill åt energin. Även piraterna har användning för den.

När spelet börjar befinner man sig i en labyrint. Via kommunikationsradio håller man kontakt med Roll, Mega Mans bästa vän och följeslagare. Inledningsvis får man instruktioner om hur kontrollen fungerar. Det mesta är självklart, men eftersom det nya kamerasystemet till en början känns lite ovant är det ändå bra med en genomgång.

Efter att ha besegrat spelets första boss kommer Mega Man ut ur labyrinten. I samma stund som man börjar pusta ut dyker dock bossen upp igen för att ta revansch. Striden uteblir emellertid eftersom Mega Mans vänner kommer och hämtar honom med ett luftskepp. Tillsammans flyger sällskapet bort och äventyret ser ut att sluta lyckligt, ända tills man kraschar.

Strandsatta på en främmande ö konstaterar gänget att skeppet är trasigt och Mega Man beger sig till staden för att söka hjälp. Han hinner dock inte gå många meter förrän den lokala polismyndigheten anländer till platsen. De vill att någon i sällskapet följer med till stationen och fyller i papper. Professor Barrel Casket, Mega Mans fosterfar, följer med dem och sedan börjar äventyret på allvar.

Förutom Roll och Barrel har Mega Man sällskap av den mekaniska apan Data som hjälper honom att spara.

Som alltid är Mega Man utrustad med en gevärsarm och under spelets gång hittar man nya vapen att fästa på den. Till det första vapnet har han obegränsat med ammunition, men så är inte fallet med alla de övriga. Vidare kan han uppgradera sina vapen, men det är ganska dyrt.

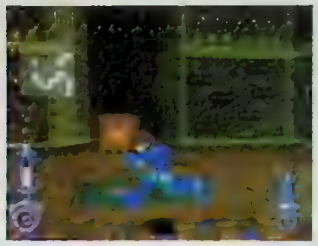
Förutom vapen samlar Mega Man även på personliga föremål och specialföremål. Exempel på saker som hänför sig till den senare kategorin är nycklar, ID-kort och licenser.

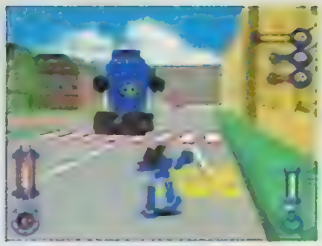
Mega Man Legends har inte särskilt mycket gemensamt med de tidigare spelen. Trots att den blåa hjälten tidigare även har dykt upp i racingsammanhang är det den tvådimensionella kombinationen av plattformsspel och shoot 'em up som man kopplar ihop honom med. Övergången till 3D är väl på sätt och vis förståelig. Idag är det ju nästan ingen som är intresserad av att göra 2D-grafik. Att Capcom har valt att överge det klassiska spelkonceptet och istället satsar på ett renodlat äventyr är däremot lite märkligare. Det är väl inte konstigt att man vill prova på någonting nytt, men *Mega Man* är inte längre *Mega Man*. Därmed är det inte sagt att resultatet är dåligt, bara annorlunda.

Förväntar man sig ett spel i samma stil som de tidigare är det möjligt att det känns fel, men om man väl släpper den tanken och ser på Mega Man Legends som ett helt nytt spel blir man nog inte besviken.

DG

Mega Man själv är egentligen den enda karaktär man känner igen i det nya spelet. Inte ens omgivningarna är sig lika.





Legends

ANNORLUNDA MEN BRA

Mega Man var ett av de allra första spelen jag köpte till min NES. Trots att jag brukade byta bort de spel jag klarat behöll jag det. Capcom hade gjort ett spel som var som skräddarsytt för mig.

När jag började spela *Mega Man Legends* blev jag förvånad. Jag visste visserligen att det den här gången skulle handla om ett tredimensionellt upplägg, men hela spelet saknade *Mega Man*-känsla. Efter ett tag kopplade jag emellertid bort tanken på de tidigare delarna i serien och koncentrerade mig istället på den upplaga som jag hade framför mig. Först då insåg jag hur kul jag hade.

Äventyrsspel har alltid legat mig varmt om hjärtat och spel som kommer från Capcom brukar vara riktigt bra. *Mega Man Legends* är inget undantag. Förväntar man sig ett spel i samma stil som de tidigare är det möjligt att det känns fel, men om man väl släpper den tanken och ser på *Mega Man Legends* som ett helt nytt spel blir man nog inte besviken.

Daniel 88

FÖRVIRRANDE

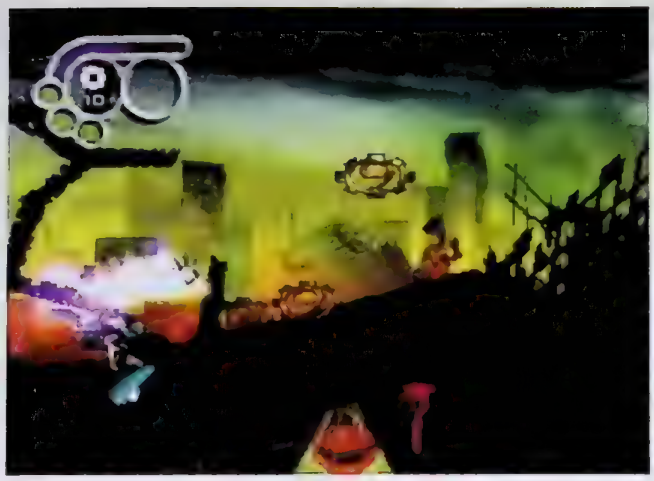
Jag vet verkligen inte vad jag ska tycka om det här. Jag har tyckt om Mega Man sedan han gjorde Sverigedebut för tio år sedan, men *Mega Man Legends* känns inte alls som något *Mega Man*-spel. Jag har absolut ingenting emot 3D-grafiken, men ingenting som har kännetecknat de tidigare delarna finns med här, vilket gör att spelet känns väldigt främmande. Inte ens Mega Man själv är sig lik. Tidigare var han en originell och hemlighetsfull karaktär med mycket attityd, men i *Mega Man Legends* har han förvandlats till en konventionell, nästan tråkig, liten pojke med extremt mesig röst.

Jag måste ändå berömma Capcom för att de äntligen vågar gå vidare. Och även om *Mega Man Legends* inte innehåller mycket av det som jag alltid har gillat med serien, är det relativt nyskapande och välgjort. Om än lite långsamt.

Tobias 82

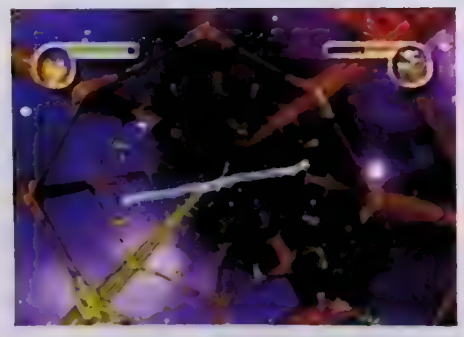
GRAFIK	86	SPELBARHET	90	TOTALT
Stora karaktärer och välgjord miljö.		Ett härligt äventyr. Det tar dock ett tag innan man vänjer sig vid kontrollen.		Knappast likt föregångarna, men det är kanske bara bra. **85**
LJUD	84	UTMANING	78	
Låtarna är bra, men pratet kunde vi ha varit utan.		Lite för kort.		

SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Interplay
UTVECKLARE — Shiny
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Wild 9

Emellanåt kommer det en del storsatsningar i plattformsgenren. Senast ut är Shinys *Wild 9*, ett redan på förhand uppskrivet spel som försöker ge en gammalmodig speltyp ett ordentligt ansiktslyft.



Handlingen utspelar sig efter det stora kriget, där medlemmarna i gruppen Wild 9 kämpar mot ondskan. Allting utspelar sig i ett futuristiskt landskap som påminner om både Bladerunner, Mad Max och Judge Dredd, och grafiken för osökt tankarna till serietidningar. Både bakgrunderna och karaktärerna är väldigt detaljerade, detta på gott och ont. Visst är det kul med väldetaljerade vyer, men det går ibland till en sådan överdrift att det känns rörigt och plottrigt. Det är inte konstigt att man varje gång man har slutat spela undrar hur spelets hjälte egentligen ser ut. Man minns det helt enkelt inte, på grund av att det är för mycket smådetaljer att lägga på minnet.

Till denna väl detaljerade och grötiga grafik har man lagt ett tungt soundtrack. Musiken består av tunga ljudmattor som kryddas med en hel del ljudeffekter och lite samplat snack från Wex Major, spelets huvudperson, som emellanåt kläcker ur sig småfåniga kommentarer.

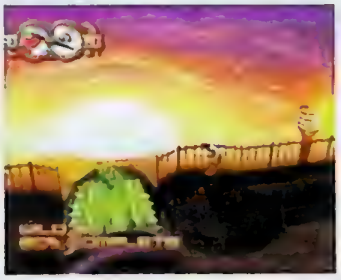
Wild 9 är alltså i grunden ett traditionellt plattformsspel, även om det inte alltid ser så ut. Det är linjärt och man ska egentligen bara gå från vänster till höger, men smart utplacerade kameror ger spelet ett snyggt tredimensionellt djup. Dessutom går vägen genom en hel del kurviga passager som ger ytterligare en illusion om att det finns fler än två dimensioner i *Wild 9*. Redan på tredje banan förvandlas det dock till en helt annan typ av spel, då Wex Major ger sig ut på raketjakt genom ett asteroidbälte. Här gäller det att skickligt parera anstormande galaktiska stenbumlingar samtidigt som man ska skjuta ned en fiendefarkost.

Spelet börjar alltså tämligen enkelt, men blir ganska snabbt mycket tuffare att klara sig helskinnad genom. Och det som var en självklarhet på de tidiga banorna är inte lika självklart senare i spelet. Man måste således prova sig fram med olika metoder för att lyckas ta sig förbi vissa hinder. Ett plus är att Wex Major hela tiden har med sig sin galaktiske vän B'Angus, som hela tiden kommer med tips och råd om vad man kan göra för att klara av vissa svåra hinder. B'Angus är själv på flykt undan sin ärkefiende Black Sheep.

Spelet är linjärt och man ska egentligen bara gå från vänster till höger, men smart utplacerade kameror ger det ett snyggt tredimensionellt djup.

För att lyckas framgångsrikt i spelet måste man i Wex skepnad lära sig att hantera Rig-

Wild 9 är i grunden ett traditionellt plattformsspel, men några av banorna är relativt originellt uppbyggda.



gen. Riggen är ett vapen tillika ett hjälpredskap som består av en kraftstråle. Med denna kan Wex ta tag i och lyfta sina fiender för att sedan dunka dem i marken tills det bara är mos kvar av dem. Han kan också flytta på vissa föremål med hjälp av Riggen och han kan använda den till att klättra med.

Det är alltså lätt att förstå att en säker kontroll över Riggen snabbt ger resultat i spelet. Poängteras bör att man inte behöver mosa en fiende på det ställe man hittar honom, utan fienden kan bäras iväg med hjälp av Riggen och förgöras på ett annat ställe. Något som på en del ställen måste praktiseras för att man ska kunna komma vidare. Alla fiender går faktiskt inte heller att krossa med hjälp av Riggen. *JC*

Sedan tror jag inte att, hur tuff han än må vara, Wex Major är en sådan hjälte som man lägger på minnet. En långsmal snubbe som springer och viftar med en kraftstråle och utropar en del fraser då och då. Till råga på allt ser han ganska opersonlig ut. Ett spel behöver en överdrivet karismatisk figur, alternativt en oerhört spännande story, för att folk ska minnas det. Vilket för mig till min sista åsikt. Storyn i spelet är förhållandevis bra, men det hade väl varit bättre om man på ett smidigt sätt hade bakat in storyn i själva spelandet, så att man slapp sitta och läsa bruksanvisningen.

Dessa åsikter till trots tycker jag ändå att *Wild 9* är ett bra spel. Men det kunde ha varit mycket bättre.

John 81

BRA MEN OPERSONLIGT

Jag har hört väldigt mycket sägas om *Wild 9* innan jag ens fick se de första bilderna ifrån det. Och det är inget snack om att det är ett bra spel. Men det kommer knappast att gå till spelhistorien som en klassiker, för det saknar en del viktiga ingredienser.

Först och främst är *Wild 9* faktiskt bara ytterligare ett plattformsspel. Visserligen har man lagt in lite 3D-miljöer som Wex Major får trava runt i, men det är ändå ett ytterst traditionellt plattformsspel.

OVÄNTAT MEDELMÅTTIGT

David Perry har förmågan att försöka få sina spel att verka oerhört märkvärdiga. Visst är han en av västvärldens mest kända spelproducenter och visst ser *RC Stunt Copter* ut att bli ett av vinterns mest intressanta PlayStation-spel, men så genialiska är dessvärre inte alla hans idéer.

Wild 9 har varit under produktion i många år och när Shiny hittade på konceptet var det säkert relativt originellt, men idag känns det inte mer nyskapande än *Pandemonium*. Dessutom förstår jag inte varför Wex Major ser ut som han gör. Earthworm Jim har jag personligen väldigt svårt för men han har i alla fall en egen stil. Wex Major är så opersonlig som en plattformshjälte kan bli.

Givetvis har *Wild 9* även sina bra sidor och det är ett välgjort spel med en hel del lustiga inslag. Men jag hade faktiskt väntat mig någonting mer.

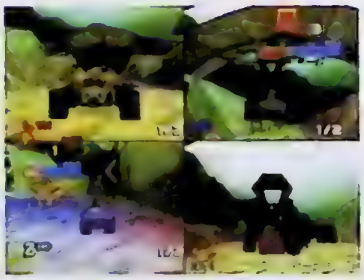
Tobias 79

GRAFIK	79	SPELBARHET	83	TOTALT
Hyfsat snygg i futuristisk seriestil.		Den som kontrollerar Riggen kontrollerar spelet.		Ett hyfsat plattformsspel, helt enkelt.
LJUD	**78**	**UTMANING**	**80**	**80**
Tunga ljudmattor och en del halvroliga kommentarer.		Lätt början, men det blir snabbt tuffare.		

SPELTYP ——— Racing
UTGIVARE ——— Ubi Soft
UTVECKLARE ——— Vivid Image
DISTRIBUTION ——— Bonnier
SLÄPPS ——— November
SPELARE ——— 1 – 4
SPARFUNKTION ——— Minneskort
ÖVRIGA FORMAT ——— PlayStation

För två månader sedan recenserade vi den roliga PlayStation-versionen av *S.C.A.R.S.* Tyvärr har Vivid Image inte lyckats lika bra på Nintendo 64.

S.C.A.R.S.



Efter att ha spelat *S.C.A.R.S.* i en halvtimme kommer till och med den erfarne racingspelaren att må illa. Banorna i spelet får fordonen att bölja fram och tillbaka som om de vore gjorda av gummi, och färgerna utsätter ögonen för stora påfrestningar. Grafiken är över huvud taget alldeles för rörig i kombination med den virriga spelkänslan och den hemska musiken gör inte saken bättre. *S.C.A.R.S.* lider av den vanliga suddighet som förekommer i många spel till Nintendo 64 och de något osammanhängande polygonerna i PlayStation-versionen är faktiskt att föredra.

Innehållsmässigt är den här versionen av *S.C.A.R.S.* på pricken lik den till PlayStation. Det finns tre turneringar med fyra lopp i varje, och de tio bilarna bär samma djurliknande dekorationer som de gjorde i PlayStation-versionen. Den stora vapenarsenalen är också densamma och användandet av vapen precis lika viktigt. Den stora skillnaden är att tempot är långsammare i den här versionen och det drar ned underhållningsvärdet betydligt. Hur bra man än kör känns det som om bilarnas hjulaxlar vore smorda med gamla tuggade

Stimorol, så istället för att försöka köra fort får man förnöja sig med att skjuta så mycket som möjligt på sina motståndare. I längden blir det ganska tjatigt och den som tidigare har spelat *Mario Kart 64* kommer snabbt att stoppa tillbaka den spelkassetten i konsolen.

Det enda som räddar *S.C.A.R.S.* är att fyra spelare kan delta samtidigt. Då kan de vapenstinna fordonen användas för att uppnå en hetsig alla-mot-alla-känsla som kan vara riktigt rolig. Men för den som vill spela på egen hand är *S.C.A.R.S.* knappast något att rekommendera. *MW*

BESVIKELSE

Ända sedan jag insåg att *Mario Kart 64* inte är så bra som jag hade hoppats och trott, har jag längtat efter ett bra racingspel i samma stil. När jag så besökte Ubi Softs högkvarter i Paris trodde jag att min dröm skulle gå i uppfyllelse. Där fick jag för första gången se *S.C.A.R.S.* till Nintendo 64. I väntan på ett färdigt exemplar av den versionen fick jag hålla tillgodo med PlayStation-versionen och den var inte alls pjåkig. Men jag var övertygad om att Nintendo 64-versionen skulle bli bättre. Tji fick jag.

PlayStation-versionen må vara lite rörig, men *S.C.A.R.S.* till Nintendo 64 är värre. Dessutom går det alldeles för långsamt och musiken är fruktansvärd. Sedan blir jag omåttligt irriterad över att man är tvungen att ha ett minneskort för att kunna spela längre än den första turneringen. *S.C.A.R.S.* till Nintendo 64 är inte det underbart röjiga racingspel i *Super Mario Kart*-stil som jag hade hoppats på, utan ännu en besvikelse.

Micke 78

GRAFIK 82
Rörig och överdrivet färgglad på ett sätt som lätt orsakar åksjuka.

SPELBARHET 86
Det går för sakta för att bli riktigt hetsigt och datorn fuskar på tok för mycket.

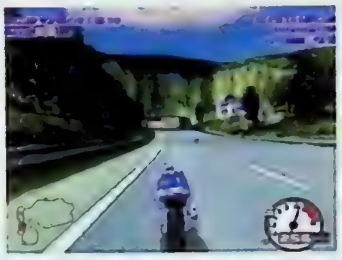
TOTALT
Racingspel som har tappat klöset.

LJUD 70
Ljudeffekterna är töntiga och musiken vedervärdig.

SVÅRHETS 80
Den som har tålamod och envishet klarar spelet snabbt, därefter gäller det att man är flera för att ha roligt med *S.C.A.R.S.*

83

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — Delphine
DISTRIBUTION — EA Nordic
SLÄPPS — November
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Moto Racer blev en smärre succé, i alla fall till PC. Nu är del två här med nya utmaningar på två hjul.

Moto Racer 2

Utbudet av MC-spel kan inte på långa vägar mäta sig med den uppsjö av olika bilspel som väller ut på marknaden. Lite märkligt kan tyckas eftersom det ju är betydligt roligare att köra fort på två hjul än på fyra. Delphine kämpar i alla fall vidare med *Moto Racer*-serien och har uppgraderat med nya banor, bågar och funktioner. Som vanligt är det en kombination av roadracing och motocross som gäller.

Det går självklart att träna och köra enstaka lopp men det är de olika mästerskapen som är intressanta. Fem tävlingstyper ingår och man kan välja mellan rena roadracing-mästerskap, motocross och en blandning av båda tävlingsformerna. Banorna är nu hela 32 stycken med rejält varierade tema och underlag och även väder och tidpunkt på dygnet går att variera.

En annan av nyheterna är baneditorn med vars hjälp man kan modifiera befintliga banor eller bygga helt nya. Ett kul men lite krångligt inslag, och det är som vi brukar påpeka inte helt lätt att åstadkomma väl konstruerade banor med den här typen av editorer. I alla fall inte sådana som är roligare och bättre än de som programmerarna själva har designat.

Jämfört med originalversionen känns *Moto Racer 2* betydligt mera lättkört och arkadliknande. Att dra sig bort från simulatorhållet när det gäller racingspel är naturligtvis ett drag på både gott och ont. Spelet blir mera lättillgängligt men samtidigt minskar utmaningen för de verkliga entusiasterna. Hur som helst är det ju glädjande att det i alla fall finns bolag som försöker göra bra MC-spel. *JS*

LAGOM BRA..

Jag väntar fortfarande på MC-spelet som kan mäta sig med *Gran Turismo* i omfattning och *Colin McRae Rally* i körkänsla. Och jag lär nog få vänta länge än. Det verkar som om det är betydligt svårare att få till den där äkta hojåkarkänslan. Eller så är det kanske ingen som anstränger sig tillräckligt.

Moto Racer 2 är i alla fall inte svaret på mina drömmar om det perfekta MC-spelet. Vare sig när det gäller grafik eller kontroll. Visst finns det tillräckligt med bågar och banor för att man ska kunna sysselsätta sig ett bra tag men den rätta känslan av kraften och körglädjen hos en topptrimmad roadracingmaskin har man inte lyckats fånga. Och motocrossdelen är ju mest att betrakta som lite smålustig förströelse även om den ensam är bra mycket bättre än det mesta som gjort i den genren, vilket kanske också säger lite om bristen på riktigt bra MC-spel. Om det är någon avsevärd förbättring jämfört med originalversionen är också tveksamt. Del två är givetvis större och mer varierad men knappast snyggare och snabbare, och PlayStation-versionen känns egentligen mest som en lågbudgetvariant av PC-spelet.

Jonas 79

GRAFIK	80	SPELBARHET	75	TOTALT
Snabb och smidig men tämligen odetaljerad.		Lättkört men alltför enkelspårigt.		Ännu ett halvlyckat försök att hitta rätt MC-känlsa.
LJUD	75	UTMANING	80	78
Racingmusik och bra ljudeffekter.		Ett omfattande spel med mycket varierande svårighetsgrad.		

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Idol Minds
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — 27 november
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Cool Boarders 3

UEP har blivit utslängda i kylan. Istället har Idol Minds tagit över och skapat något som är mycket bättre än de föregående spelen i *Cool Boarders*-serien.

Som bekant var varken det första eller andra *Cool Boarders*-spelet så bra som vi hade väntat oss. Och ser man krasst på det finns det egentligen inget riktigt bra brädspel till PlayStation. Lyckligtvis är *Cool Boarders 3* bäst hittills.

Att Idol Minds är bättre än UEP på att rita grafik är ett faktum. Äntligen går det att se vad som komma skall längre ner i backarna, som alla är uppbyggda av tydliga polygoner i klara färger. Mindre effekter som snöstänk är det inte direkt gott om, men de existerar och de gör spelet lite mer realistiskt än sina föregångare. Kontrollmässigt fungerar *Cool Boarders 3* hyggligt. Det är ett mer trickvänligt spel än de tidigare och tillåter lite mer avancerade konster samtidigt som farten bibehålls. Banorna känns mer genomtänkta och bjuder på höga hopp och snåriga granpartier. Kort sagt är det bättre balans i spelet. Att Idol Minds sedan har lagt till en mängd olika grenar, turneringar och karaktärer är även det ett välkommet inslag.

Sponsring av snowboardspel verkar vara den hetaste produktplaceringen just nu och förutom Burton har ett flertal internationella märken köpt in sig i *Cool Boarders 3* och figurerar på olika platser under spelets gång. Om detta är skälet till att Idol Minds har ansträngt sig lite extra med *Cool Boarders 3* så är det bara att lyfta på hatten och tacka så mycket. För bra spel i den här genren finns det som sagt inte gott om. *MJ*

BÄST HITTILLS

Det känns skönt att Sony låt ett nytt företag utveckla den tredje delen i *Cool Boarders*-serien. *Cool Boarders 2* var visserligen bättre än originalet men hade också sina brister. Inte för att *Cool Boarders 3* är något mästerverk, men det är i alla fall det bästa snowboardspelet till PlayStation hittills. Menyerna är bra upplagda, karaktärerna ser inte alls töntiga ut och spelkontrollen och grafiken befinner sig på en acceptabel nivå. Precis så här skulle första spelet ha sett ut.

Martin 83

GRAFIK	86	SPELBARHET	82	TOTALT
Grafiken har förbättrats avsevärt.		Fortfarande lite segt, men betydligt bättre än föregångarna.		Tredje gången gillt.
LJUD	75	UTMANING	83	82
Independent-rocken från det första spelet är tillbaka.		Det har blivit bättre.		

All Star Tennis '99

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Ubi Soft
UTVECKLARE — Smart Dog
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — November
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION —
ÖVRIGA FORMAT — Nintendo 64

Tennis är en av de mest underrepresenterade sporterna på PlayStation. Ett faktum som Ubi Soft försöker att ändra på.

Det är ont om bra tennisspel till PlayStation. Faktum är att det inte finns ett enda. Och om man tittar på andra format är det lika tunnsått där. Ska man vara riktigt hård är det bara det sju år gamla *Super Tennis* till Super NES som är någonting att ha. Än idag är det ett riktigt höjdarspel, trots att utvecklingen rent tekniskt har tagit jättekliv framåt. Frågan är då om det beror på att det är så fruktansvärt svårt att programmera tennis eller om det inte finns någon som verkligen anstränger sig.

I den rådande tennistorkan släpper nu franska Ubi Soft *All Star Tennis '99*. Sammanlagt finns det tio olika spelare att välja mellan, varav de flesta är riktiga världsstjärnor. Några namn från den verkliga herr-touren är Michael Chang, Jonas Björkman och Richard Krajicek. På damsidan kan man bland annat spela som Jana Novotna och Amanda Coetzer.

Den första menyn anger tre olika spelsätt; Smash Tennis, Arcade och Bomb Tennis. Smash Tennis och Arcade är två relativt normala spelsätt, men Bomb Tennis är någonting helt nytt i tennissammanhang. I stället för bollavtryck dyker det upp en bomb varje gång bollen nuddar marken. Står man för nära när bomben exploderar, ramlar man omkull. Det här medför att man både måste koncentrera sig på att få iväg bollen i en vettig riktning, vilket är nog så svårt, samtidigt som man aktar sig för bomberna. Det behöver väl knappast påpekas att långa bollar inte är någonting som förekommer särskilt ofta.

Innan man börjar en match väljer man var någonstans i världen man vill spela. Japan, Australien och Frankrike är bara några exempel. Underlaget varierar beroende på var man spelar, men gräs är det vanligaste.

All Star Tennis '99 innehåller förutom de sedvanliga singel- och dubbelmatcherna en turnering. Den går dock bara att spela om man är flera stycken och möter varandra. Något som är väldigt konstigt och faktiskt inte finns någon vettig förklaring till. *DG*

INTE DEN HÄR GÅNGEN HELLER

Jag skulle gärna vilja säga att *All Star Tennis '99* är ett riktigt bra tennisspel, men det är det inte. Det är svårt att kontrollera slagen och när man väl lyckas med någonting spektakulärt beror det oftast på tur. Om man nu vill göra ett verklighetstroget tennisspel med riktiga spelare har jag svårt att förstå varför man tar med inslag som Bomb Tennis och helt orealistiska supersmashar. Det går att göra bättre spel än så här. Det har vi vetat de senaste sju åren.

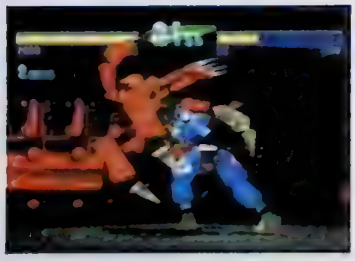
Daniel 77

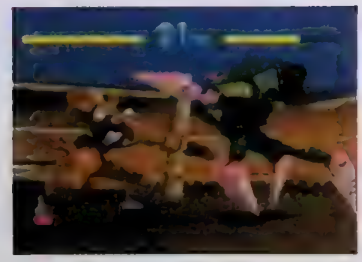
GRAFIK 70	SPELBARHET 78	TOTALT
Otydliga spelare och dålig animation.	Tennis är alltid kul, men kontrollen är inte den bästa.	Det går att göra bättre tennisspel än så här.
LJUD 75	**UTMANING 73**	**75**
Väldigt lite.	Datorn är väldigt svårslagen, och det finns ingen riktig turnering.	

SPELTYP — Beat 'em up
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Zoom
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Eftersom beat 'em up är en gammal väl beprövad speltyp släpps det både bättre och sämre spel i genren. *Zero Divide 2* tillhör de sistnämnda.

Zero Divide 2





Rent utseendemässigt ut ser *Zero Divide 2* ut att ha några år på nacken. Grafiken är polygonbaserad 3D, men uppbyggd med så få polygoner att det ser väldigt kantigt ut. Tekniken har väl helt enkelt inte hunnit i kapp utvecklarna på Zoom.

Musiken är väl det som skulle kunna betecknas som bäst i spelet. Den består utav en hel del tunga melodier, som sig bör i ett beat 'em up-spel. Tyvärr är de lite trista och enformiga, men de fyller i alla fall sitt syfte. Däremot verkar en del ljudeffekter ha hamnat fel. En del av spelets kombattanter låter väldigt mesiga. Inte alls de stora, tuffa och farliga kämpar som de försöker att framstå som.

Vad det gäller just kombattanterna har ju som tradition ett beat 'em up-spel ett stort persongalleri som man kan välja och vraka mellan. *Zero Divide 2* är inget undantag. Man kunde kanske ha hoppats på ett lite bredare spektrum med större variationer mellan de olika slagskämparna. Nu känns det tyvärr som om de flesta av dem är stöpta i samma form och sedan finputsade för att alla ska få en liten separat egenskap som ska vara personlig bara för den figuren. Denna likriktning gör att risken för att man tröttnar snabbt på spelet blir om möjligt ännu större.

Beat 'em up-spelen kommer antagligen att fortsätta att utvecklas och släppas i en strid ström även fortsättningsvis. Hoppas kan man dock göra att vi slipper se sådana här hafsverk i framtiden. *JC*

SÄMST HITTILLS

Jag har spelat många beat 'em up-spel under mina år som TV-spelsfanatiker, men aldrig har jag väl spelat ett så uselt spel i genren som *Zero Divide 2*. Fula karaktärer, tråkig musik och otrolig brist på utmaning. Att spelet sedan ligger på diskarna samtidigt som *Tekken 3* är för mig en stor gåta. Vilken människa i hela världen skulle välja att köpa *Zero Divide 2* framför *Tekken 3*?

I framtiden vill jag inte se sådana här spel. De är en skam för hela genren beat 'em up. Är det inte dags att något spelhus tar tag i saken och förnyar genren med några nyskapande, aldrig tidigare använda idéer istället för att bara hafsa runt och göra billiga koplor på gamla spel?

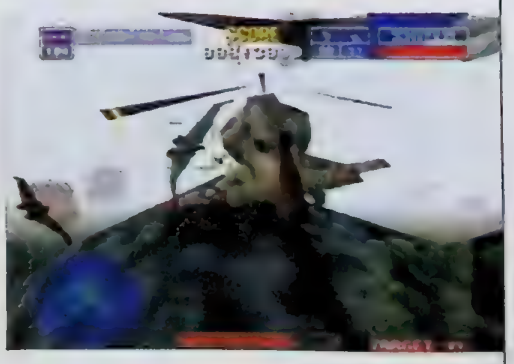
John 47

GRAFIK	58	SPELBARHET	73	TOTALT
Extremt fula och kantiga 3D-figurer.		Tack och lov fungerar spelkontrollen. Men det är ändå inte roligt att spela.		Ett spel som de flesta beat 'em up-fans klarar sig bra utan.
LJUD	71	UTMANING	50	**60**
Tung men trist musik kryddat med ganska mesiga ljudeffekter.		Ett på tok för enkelt spel med allt för lite motstånd.		

De som väntar på att THQ ska konvertera Electronic Arts *Strike*-serie till Nintendo 64 kan kanske hitta lite nöje med Setas *Chopper Attack*.

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Midway
UTVECKLARE — Seta
DISTRIBUTION — Bergsala
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Chopper Attack



Det verkar först som om personerna bakom *Chopper Attack* har sneglat lite på Capcoms *UN Squadron* under utvecklingen av spelet. Fast snart upptäcker man att likheterna inte är fler än att båda spelen är renodlade shoot 'em up i vilka man innan uppdragen kan välja och vraka mellan en mängd olika vapen. Här finns markmissiler, luftmissiler och målsökande robotar i alla dess former. De bästa vapnen kostar givetvis mest pengar och kontanter tjänas ihop ute på slagfältet.

Uppdragen i *Chopper Attack* går främst ut på att rädda soldater och slå ut givna mål. Överallt finns det fiender som gör allt för att stoppa ens framfart. *Chopper Attack* är ett relativt fritt spel, vilket möjliggör en hel del coola undanmanövrar och överraskningsanfall. Men det tar ett tag att lära sig att hantera helikoptrarna och framför allt ta hänsyn till topografin som oftast växlar dramatiskt.

Grafiskt är inte *Chopper Attack* speciellt imponerande. Mycket mörka och gråa färger ger spelet en ganska trist stämpel och får det att se relativt ointressant ut.

När det gäller själva upplägget har man sett allting förut, trots att det är mer tredimensionellt än till exempel *Nuclear Strike*. Idéerna är inte egna för fem öre och trots att Seta har lånat bra koncept till sitt spel så är de inte tillräckligt skickligt genomförda för att de ska ge spelet ett uppsving. De olika helikoptrarna är inte heller speciellt roliga och bjuder inte på så mycket mångfald som man skulle kunna hoppas på. *Chopper Attack* kunde har varit bättre, helt enkelt.

MJ

SKÄRPNING

Nu börjar jag att tröttna på alla mediokra shoot 'em up-titlar till Nintendo 64. Faktum är att det bara är *Lylat Wars*, *Goldeneye 007* och *Turok* som verkligen har gjort bra ifrån sig. Seta är som bekant inte direkt kända för att vara några klippor på att göra spel, men lite mer möda kunde de ha lagt på *Chopper Attack*. Det lustiga är att Midway som köpt upp titeln av Seta, har försökt att förbättra spelet under drygt ett halvår, utan något märkbart resultat.

Älskar du verkligen helikopterspel och orkar du absolut inte vänta på någonting bättre kanske du har svårt att låta bli *Chopper Attack*. Men efter några dagar har du tröttnat. Det kan jag garantera.

Martin 65

GRAFIK 73
Halvdan grafik som flyter på i ett någorlunda bra tempo.

SPELBARHET 77
Lättkontrollerat och fungerar i princip felfritt.

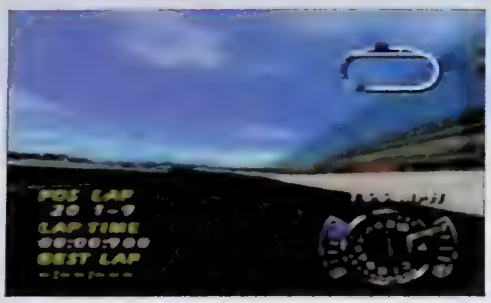
TOTALT
Ett halvdant helikopterspel.

LJUD 70
Påfrestande gitarrer som bråkar med hammaren och städet.

UTMANING 68
Lite stela uppdrag som blir lätt tråkiga efter ett tag.

70

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — Electronic Arts
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



När alla rallyspel och F1-simulatorer börjar kännas utslitna är det kanske dags att prova på Nascar, en väldigt amerikansk form av bilsport.

Nascar '99

En sak som Electronic Arts har gjort sig kända för är att deras sportspel så gott som alltid är uppbyggda kring verkliga förebilder. Så även *Nascar '99*. Totalt ingår 37 riktiga förare och deras bilar och 17 riktiga Nascar-banor. Att hjältar som Dale Eamheart och Richard Petty och arenor som Sears Point och Michigan Speedway är så gott som okända på våra breddgrader gör dock kanske den biten något mindre het för svenska spelare. Nascar är hur som helst ett mycket amerikanskt fenomen som handlar om snabba bilar i F1-klass, fast med standardbilsliknande karosser, som tävlar i timslånga lopp på mer eller mindre runda eller ovala banor med starkt dosserade kurvor. Den som har sett en tävling vet att det kan bli krascher av det mer spektakulära slaget om någon gör ett misstag.

Huvudinslaget i *Nascar '99* är en mästerskapsturnering, inklusive träning, kval och själva tävlingen. Det finns inställningsval för svårighetsgrad, skaderisk och olika justeringar av bilen och lyckligtvis också längd på loppen. Bilmekandet är inte minst viktigt eftersom själva körningen i stort sett går ut på att gasa på rakorna och hitta rätt linje i kurvorna, som för övrigt så gott som uteslutande går i vänstervarv. Väljer man att köra med full skadeffekt och långa lopp gäller det dessutom att gå in i depå vid rätt tillfälle.

Electronic Arts har som vanligt gjort ett bra jobb med bildesign och motorljud. Dessutom har man lagt in både ljud- och grafikeffekter som till exempel skrikande däck, plåt som knycklas ihop, bromsspår och rök. Och ett par otroligt tjatiga kommentatorer. Det finns dessutom fem bildvinklar att växla mellan och rikligt med repriser. Och så skriker stallchefen goda råd i tid och otid. *JS*

SOM ATT KÖRA BILBANA

Av ganska uppenbara skäl påminner *Nascar '99* mig om bilbanan jag hade när jag var liten. En oval bana där det gällde släppa precis lagom på gasen i kurvorna och dra på ut på rakorna så fort som möjligt. Efter ett tag kunde man köra som i trans. Runt, runt, runt. Gasa, släppa, gasa. Varv efter varv tills någon tappade koncentrationen och åkte av banan.

Nascar '99 är ett märkligt exempel på hur man kan göra ett spel som till alla delar är bra, till och med mycket bra, men där själva slutresultatet bara blir mediokert. Problemet är givetvis att en Nascar-simulator är ett ganska tråkigt sätt köra bil på om man inte är otroligt intresserad av ämnet. Själv känner jag mig lite sugen på att gå ner i källaren och försöka rota fram den gamla bilbanan.

Jonas 70

GRAFIK 80
Sparsam men snygg, smidig och snabb.

SPELBARHET 74
Genomtänkta funktioner och godkänd om än något ryckig kontroll.

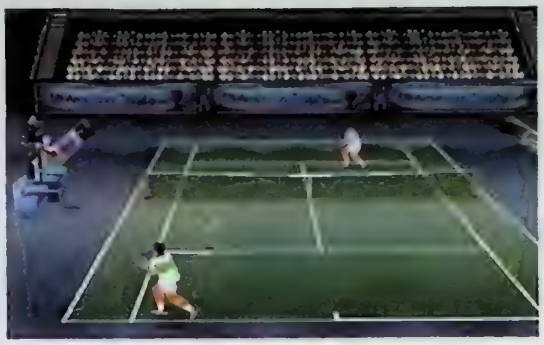
TOTALT
Välgjort men alltför enkelspårigt som bilspel betraktat.

68

LJUD 75
Hyggligt racingbeat och bra men fruktansvärt tjatiga kommentatorer.

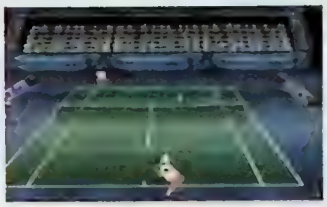
SVÅRIGHET 65
Att köra 500 varv i vänstersväng utan göra några misstag kräver koncentration.

Att spela tennis tillhör knappast varje PlayStation-ägares vardag. Tack vare *Actua Tennis* lär ännu fler spelare hålla sig undan från sporten.



SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Gremlin
UTVECKLARE — Gremlin
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Actua Tennis



På ytan ser *Actua Tennis* ut att vara det mest kompletta tennisspelet någonsin. Förutom alla de vanliga valmöjligheterna och enorma turneringarna finns det nämligen inte mindre än 64 riktiga spelare med i *Actua Tennis*. Pete Sampras, Jonas Björkman, Michael Chang, Monica Seles, Thomas Enqvist, Richard Krajicek och Martina Hingis är bara några av de världsberömda elitspelare som man kan välja mellan. Och nöjer man sig inte med någon av de riktiga toppspelarna kan man till och med skapa sin egen. Med andra ord borde *Actua Tennis* vara precis allting den tennisintresserade PlayStation-spelaren kan önska sig. Men det finns ett problem – spelkontrollen.

För det första är spelarna extremt kvicka i benen. Hur hårda bollar motståndaren än slår har man en förmåga att alltid hinna upp dem. Och dessutom slå övernaturliga returer ur de mest omöjliga vinklarna. I början är det roligt att man är så duktig, men duellerna blir ofta löjligt långa och det enda sättet att förlora poäng mot datorn är att träffas av bollen. Vilket sker synnerligen ofta eftersom man rör sig så fort att man helt enkelt rusar rakt in i bollen när man ska försöka ta den.

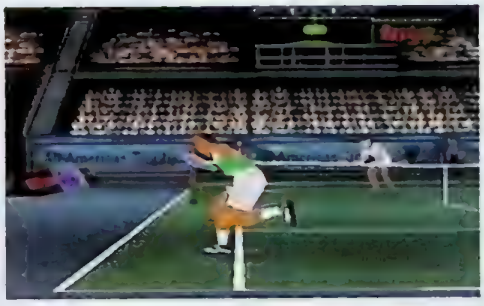
Det andra problemet är att spelarna givetvis är Motion Capture-animerade för att röra sig så realistiskt som möjligt. Exakt vad Gremlin har gjort för fel är svårt att säga, men verkligt ser det inte ut. Servarna är välanimerade men så snart de är avklarade ränner spelarna omkring som streckgubbar och siktar mot huvudet på varandra, till Pat Cash förvirrade kommentarer och publikens extremt oentusiastiska och oregelbundna applåder. *TB*

OSANNOLIKT DÅLIGT

Jag skapar min egen karaktär – komplett med namnet T. Bjarneby, snygga kläder, snygg frisyr och elegant spelstil – ställer upp i Swedish Open, vinner match efter match och utklassar Pete Sampras i ett avgörande tredje finalset på Palme Memorial Stadium. Ändå har jag inte alls roligt. Dessutom har publiken uppenbarligen inte förstått att jag är svensk eftersom de är knäpptysta även när matchbollen är vunnen. Och strax innan hävdade den så kallade expertkommentatorn Pat Cash att Sampras spelade utmärkt tennis, efter att den amerikanske världsettan just hade slagit ut fyra bollar i följd och hamnat i underläge med 0–5.

Behöver jag säga mer?

Tobias 35



GRAFIK 78
Ganska enkelt designad, bortsett från menyerna.

SPELBARHET 38
Sämsta och mest orealistiska kontrollen i ett tennisspel hittills.

LJUD 84
Tre riktiga kommentatorer som håller bra ordning på vad som händer.

UTMANING 60
Utmaningen ligger i att försöka undvika att bli träffad av bollen.

TOTALT
Gremlin ville så mycket, men *Actua Tennis* är verkligen dåligt.

52

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80

Telefon 0340-67 88 80

NHL 99

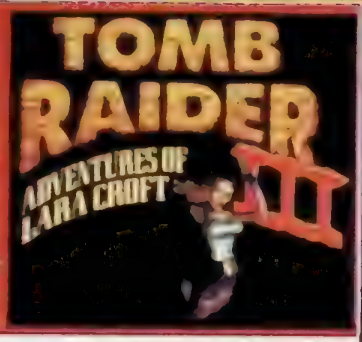
449:-

NHL 99 + 4 PLAYER MULTITAP

NHL 99 + 699:-

Tomb Raider III

RING!



TOMB RAIDER III HAR EN MYCKET MERA ICKE-LINJÄR FRAMTONING ÄN LARA'S TIDIGARE ÄVENTYR LARA KOMMER ÅTER IGEN ATT RESA RUNT I VÄRLDEN FRÅN SYDPOLEN TILL SÖDERHAVETS ÖAR

FIFA 99

449:-

FIFA 99 + 4 PLAYER MULTITAP

FIFA 99 + 699:-

SPECIALERBJUDANDE

DUKE NUKE 'EM
+
DUKE NUKE 'EM
+
LINK KABEL

399:-

LAGERRENSNING

Fighting Force

149:-

PGA Tour 98

249:-

Auto Destruct

149:-

Parappa the Rapper

199:-

War Games

249:-

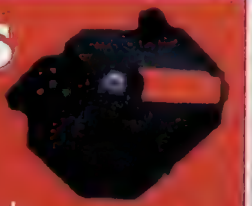
ReBoot

149:-

ULTIMAT FUSKVERKTYG
KLARAR ALLA
ACTION REPLAY
OCH GAMESHARK
KODER

349:-

Lins



Byt ut din slitna lins

349:-

Soundtrack

Vi har nu soundtrack till mängder av spel!!

Ring för lista!

Lyssna åter en gång till alla de oförglömliga melodierna. 4CD av fantastisk musik !

499:-

DREAMCAST (JAPAN)

Processor
200MHz - 360 MIPS - 800+ MBytes/second bus

Grafik
3 miljoner polygoner/sekund
(PSX 300 000 polygoner/sek. - N64 160 000 polygoner/sek.)

Minne
16 MB main RAM - 8 MB video RAM - 2 MB sound RAM
(PSX 2 MB MAIN RAM) - (N64 4 MB MAIN RAM)

Modem
33.6Kbytes / Sekund (Gar att uppgradera)

CD
1 Gigabyte CD-skivor - 12x CD spelare

ALLT DETTA INGÅR:
220 V CE-märkt strömtransformator
1 Handkontroll
33.6kbytes modem
Scartkabel
1 års garanti & Valfritt spel!

3995:-

SPEL TILL DREAMCAST

649:-/st

GAMESHOP POSTORDER
Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80
Telefon 0340-67 88 80
Brave Fencer Musashi
439:-
EXKLUSIV SAMLAR CD MED SPELBART DEMO PÅ FINAL FANTASY 8
HJÄLTEN MUSASHI SPRINGER, HOPPAR, SLÅSS OCH LÖSER PUSSEL I SIN STORA FÄRGFYLLDA 3D VÄRLD
UTMANA FARLIGA MONSTER, ELLER ANVÄND SPELETS UNIKA LÄROSYSTEM FÖR ATT BEMÄSTRA DINA FIENDERS TEKNIKER
Metal Gear Solid
439:-
REALTIDS 3D GRAFIK SOM TILLÅTER DIG ATT BLI INBLANDAD I HÄNDELSERNA SOM ALDRIG TIDIGARE
EN SPÄNNANDE SPION-ACTION THRILLER
1998 ÅRS BÄSTA SPEL !!!
Metal Gear Solid + Officiell T-Shirt
549:-
Officiell MGS T-Shirt
149:-
Bushido Blade 2
439:-
PLAYSTATIONS MEST REALISTISKA FIGHTINGSPEL ÄR NU ÄNNU BÄTTRE !!
18 OLIKA KARAKTÄRER, MÅNGA OLIKA ARENOR.
MYCKET MER ÄN BARA EN UPPFÖLJARE.
Xeno Gears
439:-
ETT FUTURISTISKT SCIENCE FICTION ÄVENTYR
UTSÖKT STORYLINE, BLÄNDANDE GRAFIK OCH INNOVATIVT STRIDSSYSTEM OCH ÖVER 60 TIMMAR AV SPEL HAR GJORT DETTA TILL EN STOR HIT I JAPAN.
Parasite Eve
439:-
SQUARESOFTS NYA MÄSTERVERK, SNYGGARE ÄN FF 7!
ETT FANTASTISKT ACTION / ÄVENTYRS RPG.
DEMO PÅ FINAL FANTASY 8, BUSHIDO BLADE 2, BRAVE FENCER MUSASHIDEN OCH XENOGEARS.
Rival Schools
439:-
CAPCOMS FÖRSÖKER SIG PÅ ETT NYTT POLYGON-FIGHTINGSPEL OCH LYCKAS ÄN EN GÅNG I VARIATION AV STRIDSSYSTEMET FRÅN X-MEN VS STREETFIGHTER
Clock Tower 2
439:-
DU ÄR YU, EN UNG SKOLFLICKA SOM HAR BLIVIT BESATT AV EN ANDE
DITT MÅL ÄR ATT TILLSAMMANS MED ANDEN LÖSA MYSTERIER OCH HEMSKA MORD
Brigandine
439:-
ÄNNU ETT LYSANDE STRATEGI RPG FRÅN ATLUS
IMPONERANDE 3D POLYGONSTRIDER
HINDRA DEN ONDE KEJSAREN FRÅN ATT FÖRSTÖRA KONTINENTEN FORSENA I ETT FULLSKALIGT KRIG
Deception 2
439:-
Uppföljaren till fjolårets kulthit
ATT VARA OND HAR ALDRIG KÄNTS BÄTTRE
Tales of Destiny
439:-
DU ÄR EN ÄVENTYRARE SOM SÖKER EFTER MAGISKA SVÄRD. DITT SÖKANDE KOMMER ATT AVGÖRA DITT OCH VÄRLDENS ÖDE. UPPFÖLJAREN TILL TALES OF PHANTASIA KOMMER INTE ATT GÖRA DIG BESVIKEN
Tenchu
439:-
BLI ERKÄND SOM NINJA GENOM ATT UTFÖRA UPPDRAG SOM KRÄVER SMYGANDE, STRATEGI OCH VAPENFÄRDIGHETER
www.gameshop.nu
GAMES WORKSHOP
Beställning före 17.00. 24h leverans
Vid order tillkommer postens avgifter
USA Flagg
Svensk Flagg
SVERIGES SNABBASTE SERVICE PÅ USA / JAPAN SPEL

Ge järnet!

MOTO RACER™ 2

med YAMAHA

Bygg banorna som krossar dina motståndare!

Välj mellan arkad och simulering

Realistiska tävlingsförhållanden

Inkluderar snö, regn och nattracing

Bygg din egen bana i 3D

Bygg monsterhopp och utmanande härnäiskurvor

Otroligt flerspelarläge

Kör med sportmotorcyklar eller Motor Cross

Riktiga skärmdumpar från PC och PSX versionen

PC CD

PlayStation

© 1998. Delphine Software International. Moto Racer © och Delphine Software International logon är varumärken tillhörande Delphine Software International. Yamaha och Yamaha logon är registrerade varumärken tillhörande Yamaha Motor Co Ltd. Japan. Ingen obehörig ändring av bilden. PlayStation etc. är varumärken tillhörande Sony Computer Entertainment Inc. Electronic Arts och Electronic Arts logon är varumärken eller registrerade varumärken tillhörande Electronic Arts i USA och/eller andra länder. Alla rättigheter förbehållna.

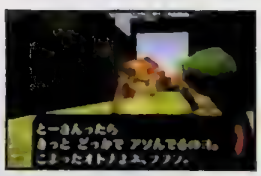
Äntligen, banor som håller samma kvalitet som du.

fokus

final fantasy forum • mini • arkad • rpg • anime express • online • retro

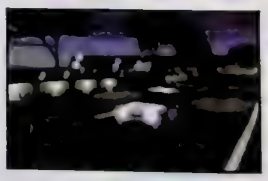
FEM FAVORITER

Rollspel: **Legend of Zelda: Ocarina of Time**
Världens bästa action-RPG. Tveklöst.

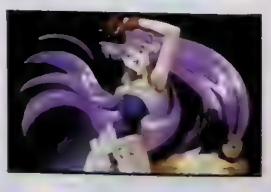


Minispel: **Legend of Zelda: Link's Awakening**
Links fjärde äventyr blir ännu bättre i färg.

Arkadspel: **Sega Rally 2**
I väntan på Dreamcast-konverteringen.



Anime: **Dirty Pair Flash**
Roligt, men kanske inte riktigt i klass med originalet.

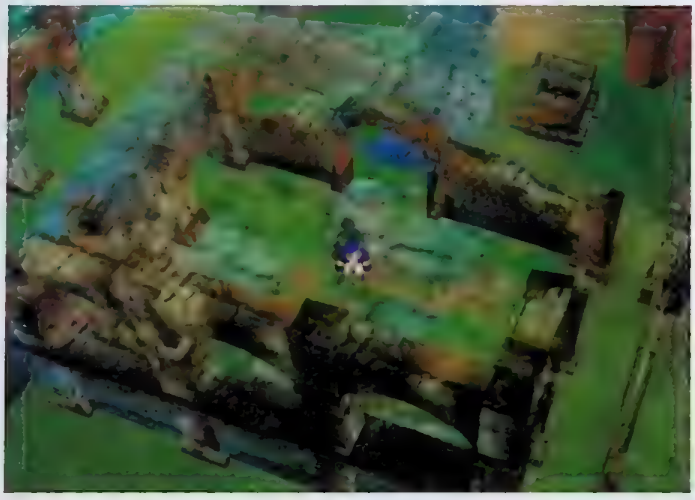


Internet: **Pokémon World**
Succén i USA är ett faktum, så nästa år måste de bara komma hit.
[www.pokemon.com]

rpg

AV TOBIAS BJARNEBY

Att döma av det redan breda spelutbudet kommer Dreamcast att bli Segas bästa konsol någonsin. Nu är även rollspelen på väg.



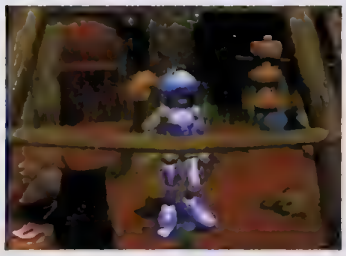
CLIMAX LANDERS

CLIMAX • DREAMCAST

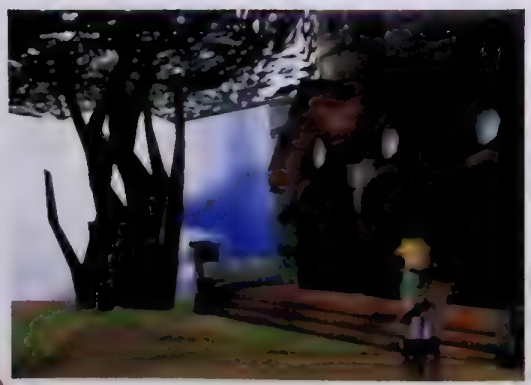
Climax är företaget som utvecklade Mega Drive-klassikern *Landstalker* och vars främste karaktärsdesigner även var inblandad i produktionen av PlayStation-äventyret *Alundra*. I december gör de Dreamcast-debut med actionäventyret Blue Stinger, men ännu mer lovande verkar det RPG som de släpper till våren.

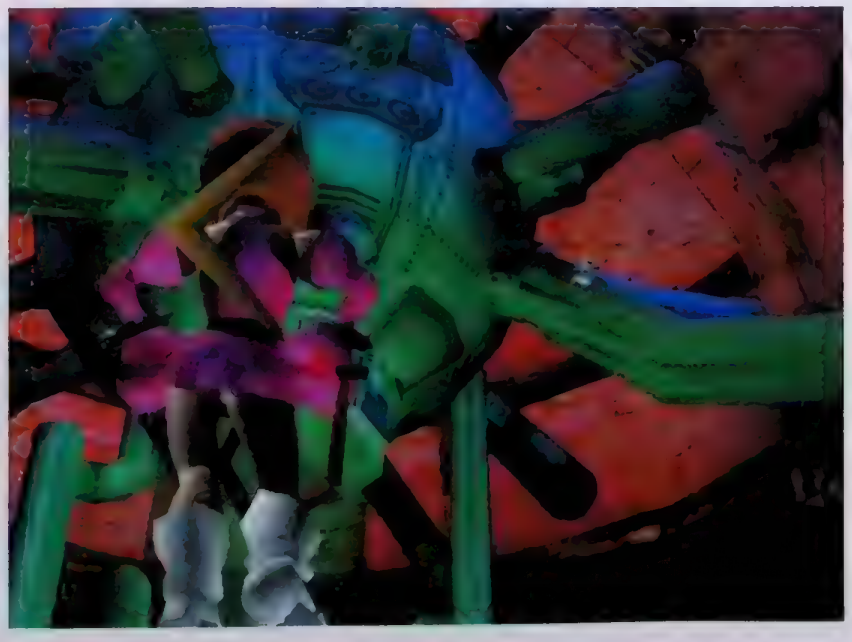
Climax Landers lånar inslag från såväl äldre Climax-produktioner som andra populära rollspel. Precis som i *Chrono Trigger* reser man i tiden med sitt sällskap och alla grottor och labyrinter förändras varje gång man går in i dem, precis som i *Azure Dreams*. Flera av de figurer som dyker upp under äventyrets gång är dessutom hämtade ur *Landstalker* och *Dark Saviour*. Sword är dock ett nytt ansikte och det är hans berättelse vi får följa i spelet.

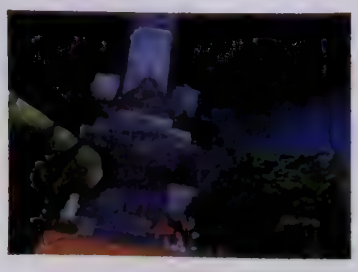
Den här gången har Climax valt att göra sitt spel textkommandobaserat, men de som har spelat något av företagets tidigare, mer action-betonade äventyr kommer ändå att känna väl igen sig i *Climax Landers*. Inte minst eftersom alla karaktärerna ser ut precis som de alltid har gjort.

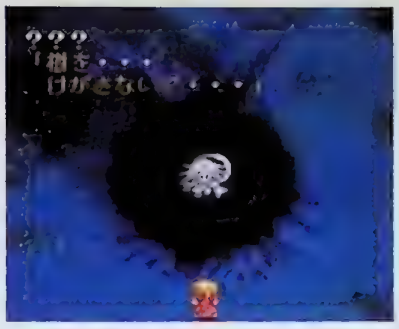


Karaktärerna i *Climax Landers* är inte helt olika dem i *Landstalker* och *Alundra*. Men så är det ju också samma designteam som ligger bakom alla tre äventyrsspelen.









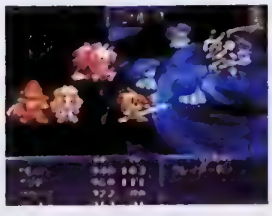
TALES OF PHANTASIA

NAMCO • PLAYSTATION

1995 släppte Namco sitt sista Super NES-spel i Japan; ett 48 megabit stort RPG med titeln *Tales of Phantasia*. I slutet av förra året kom uppföljaren *Tales of Destiny* och tack vare det spelets framgångar kommer nu även föregångaren att släppas till PlayStation.

Till skillnad från många andra spelutvecklare som nylanserar gamla klassiker har Namco valt att förändra delar av spelet. Framför allt är det grafiken som har ritats om för att hålla samma standard som *Tales of Destiny*. Den nya versionen innehåller även flera helt nya händelser och alla karaktärerna har fått riktiga röster. Med hjälp av animationsstudion Production I.G. har Namco dessutom producerat nya intro-, mellan- och slutsekvenser.

Den uppgraderade versionen av *Tales of Phantasia* släpps i Japan vid årsskiftet, samtidigt som vi i Europa kan börja spela uppföljaren.



EVOLUTION

STING • DREAMCAST

Sting är mest kända för att ha utvecklat Super NES-spelet *Treasure Hunter G* åt Square. Deras första Dreamcast-projekt heter *Evolution* och är ett relativt traditionellt RPG med strategiska inslag, i samma anda som *Treasure Hunter G*.

Den 16-årige föräldralöse pojken som spelar huvudrollen beger sig en dag in i en gammal ruin med två av sina vänner. Där inne finner de spår av en forntida civilisation och hittar en mystisk flygmaskin som de lånar och beger sig ut på äventyr i.

Evolution är textkommandobaserat, men striderna är alltså mer strategibaserade än vanligt. Precis som i *Climax Landers* skapar en slumpgenerator nya labyrinter varje gång man går in i dem, vilket gör äventyret näst intill oändligt. Vi kan bara hålla tummarna för att *Evolution* kommer till Sverige när Dreamcast släpps nästa höst.

BREV

Skriv till: RPG, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm, eller skicka e-post till: splay@atlantic.medstroms.se

Hej SP!
1. Jag har hört att *Parasite Eve* inte kommer till Sverige. Är det sant? 2. Hur många CD-skivor består *Parasite Eve* av?
3. Kommer *Final Fantasy VIII* att handla mycket om kärlek?
4. När kommer *Final Fantasy VIII* till Sverige? Jag har hört att vi får vänta ända tills julen 1999.

Nicihaz

Hej.
1. Dessvärre är det sant. *Parasite Eve* kommer aldrig att släppas i Sverige.
2. Två.
3. En hel del, om man får tro manusförfattaren.
4. Det finns inget officiellt releasedatum för varken Japan, USA eller Europa ännu. Men det blir nog knappast före sommaren.

Tobias

Hej Tobias!
Är *Dragon Warrior* och *Dragon Quest* samma spelserie? Jag har spelat *Dragon Warrior IV* och något *Dragon Quest*-spel och de påminde väldigt mycket om varandra.

Ragnar forever!

Hej.
***Dragon Warrior* är den amerikanska versionen av *Dragon Quest*. Spelen är alltså desamma.**

Tobias

Hejsan RPG!
1. Kommer man att kunna använda Rumble Pak till *Legend of Zelda: Ocarina of Time*?
2. Jag vet att det går att importera *Final Fantasy*-spel till Super NES från USA, men finns det någonstans i Europa någon version som går att spela på en vanlig svensk Super NES?
3. Tänker Rare göra rollspel till Nintendo 64?
4. Jag har hört att *Final Fantasy Tactics* inte alls är likt *Final Fantasy VII*. Stämmer det?
5. I Super PLAY visade ni bilder på ett *Final Fantasy*-spel. Var det till PlayStation eller till Super NES?
Tack för en bra tidning.

Flavius

Hej.
1. Ja.
2. Varken *Final Fantasy II* eller *III* finns utgivet i PAL-version.
3. Inte vad de har berättat.
4. Trots titlarnas likheter är de båda spelen inte alls särskilt lika. *Final Fantasy Tactics* är mycket mer strategibaserat än *Final Fantasy VII*.
5. Det var bilder på PlayStation-versionen av *Final Fantasy V*, men bortsett från ett mindre avancerat intro är Super NES-versionen identisk.

Tobias

anime express

AV MARTIN JOHANSSON

En av Dark Horse kanske bästa serier just nu är Spirit of Wonder. En fantasifull saga som både värmer och får en att skratta högt.

Spirit of Wonder i filmversion (ovan och till höger) och som serie, utgiven på Dark Horse (nedan). Animen finns än så länge bara i USA och Japan.

SPIRIT OF WONDER

Spirit of Wonders skapare heter Kenji Tsuruta. 1990 lyckades han med att få in sin serie i Kodanshas otroligt populära Comic Afternoon. Det ligger mycket prestige i att bli publicerad i ett så välkänt magasin som Comic Afternoon och mycket tack vare det blev *Spirit of Wonder* omtyckt av massorna.

Spirit of Wonder handlar främst om Miss China, en ung och impulsiv dam som driver Tenkai Restaurant and Bar, ett ställe som snabbt blivit populärt på den lilla ön Prince of Wales. Miss Chinas framgångar beror främst på hennes kunskaper i matlagning, hennes utstrålning och hennes impulsivitet. Hon är även respekterad av ortborna eftersom hon även är expert på kampsporter. I Tenkai Restaurant and Bar bor även professor Breckenridge, en kuf som experimenterar med de mest underliga ting. Breckenridge är oftast oförskämt sen med sin hyra, och Miss China låter honom bo kvar främst för att hon gillar hans hjälpreda Jim. Han gillar Miss China och för att ge henne något alldeles speciellt skapar han och professor Breckenridge de mest underliga maskiner.

Kenji Tsuruta säger att han har inspirerats av den anda som rådde i slutet av 1800-talet, fast med en lite touch av 50-tal. I *Spirit of Wonder* ligger tyngdpunkten någonstans mellan fantasy och drama, och i det vardagliga livet adderas en dos humor för att hålla tempot uppe. Miss China är ett vilddjur som inte låter sig tämjas men hennes känslor är så genomskinliga att hon direkt blir charmig.

Kenji Tsuruta har en säker tecknarstil som är extremt skarp och varje bildruta är en ren fröjd att skåda. Det är få japanska tecknare som har en så individuell stil som han. Nyligen framställde han en CD-ROM med massor av illustrationer, filmklipp och skisser.

1992 gavs *Spirit of Wonder* ut som OAV-serie i Japan. När Kodansha och Toshiba EMI frågade Kenji Tsuruta om han ville göra en film som baserades på hans serie trodde han att de skämtade. Men de försäkrade honom om att de menade allvar. Filmen finns än så länge bara utgiven i Japan och USA (AnimEigo) och rekommenderas varmt, serien likaså.

RULE 106
Driver, taking part in practice and the race must always wear the clothes and helmets specified in the Code.
FIA Sporting Regulations
BONNIER MULTIMEDIA
PSYGNOSIS
VS
PlayStation
Formula One '98 Rules. OFFICIAL
FORMULA 1 98

online

Månaden som passerade var frenetisk vad gäller nya hemsidor på temat TV-spel. Frånvaron av många nysläppta toppspel gör att folk putsar på redan gjorda sidor eller skapar nytt kring något äldre favoritspel. Och oftast blir det bra. Du hittar länkarna här.

Alla länkar finns på www.atlantic.medstroms.se/splay

När krönikan skrivs är vi en månad bortom ECTS. Mässan präglades av att företagens "playmakers" åter har kommit till tals på bekostnad av alla affärsnissar. Mycket var hemligt, med privata visningar och allt, precis som det värsta julpyssel. Musiken till en av dessa omtalade videorullar som visades upp går nu att få tag i på Internet. Den ligger på **Video Game Music** och trots att mp3-filen inte är av bästa kvalitet så hörs atmosfären i nya Zelda-spelet. En del tvivlar på att det är hämtat ur spelet men intresserade kan ju lyssna här så länge. Mer förhandsmaterial finns i form av en två och en halv minuter lång film av Rares *Perfect Dark*.

En svensk Zelda-sida, **Temple of the Forgotten – the Zelda 64 Main**, har satts ihop av Björn Edström. Värd ett besök. Ofta omtalad som basta Zelda-siten på nätet, **Zelda 64 Central**, har fått konkurrens från **The Ultimate Zelda 64 Webpage Update** som utlovar snabba uppdateringar med nyheter och de senaste bilderna från spelet.

Broderna Marcus och Mattias Liedholm berättar att deras sida **NintendoLand** både har bytt adress och namn. Jo tack, vi märkte det för någon månad sedan när vi kollade, den hette då **Nintendo Zone**, fungerade inte alls och kom därför inte med. Nu gör den det – snygg är den också och väldigt proffsigt utformad.

Magnus Anderssons **Banjo-Kazooie-sida** är nygjord och innehåller både fusk och en liten guide till spelet. Han låter hälsa att den också uppdateras ofta. Även signaturen Radiohead har tillverkat en i sitt tycke "awesome **BK website**" som hugade kan kolla sanningshalt och innehåll i.

The Dave Show är en mycket snygg sida om Nintendo. Man kan klicka sig vidare till flertalet Nintendo-konsoler och hitta koder till allehanda spel. Plus Game Genie-koder, bilder och recensioner.

Gamermagazine har öppnat en ny avdelning tillägnad Nintendo 64 där man hittar fusk, recensioner, bilder och mycket mer. Chatten ligger på tidningens huvudavdelning, men nås via länk härifrån.

Nystartade **N64 Mania** har nyheter, omröstningar och koder.

Även solen har sina fläckar. En nylagen startad sajt tar tacksamt emot alla bugg-rapporter. På **BugTrackers.com** är det meningen att alla glipor, fel och urhoppningar kring spelen ska rapporteras och sedan föras vidare till tillverkarna. Här kan man alltså anmäla fel man upptäckt själv eller kolla om det finns för just det spel du funderar på att köpa. Här ligger också en växande samling koder för allehanda spel. Fel gällande *Nascar '99* kan man även rapportera till **Robert Belinas site** och han är rätt förbannad på EA för alla fel han redan hittat.

En sida som helt ägnar sig åt *Dragonball Z*-spel har uppdaterats till det talande namnet **The Dehumanizer's Dragonball Z Games Site**. Här finns allt som är värt att veta.

Om Lara Croft har sin mer än hängivne beundrarskara har nu även andra snygghingar börjat få uppmärksamhet. Vad sägs till exempel om en fansida om "the hottest N64 girls"? Siten handlar om **Pipsy and Kazooie**.

Nu som har bytt i blindo efter **Nintendo Square** ska veta att de har hittat en ny adress. Fortfarande mycket nyheter, omröstningar, smygtittar och nyligen upplagt en djuplodande strategiguide till Mission: Impossible.

RGPonline rapporterar om hur spelpirater i Paraguay blev utsatta för en polisrazzia. Deras brottsliga gärning bestod bland annat av att de stoppade NES-komponenter i Nintendo 64-maskiner.

Metal Gear Solid

Största bruset i PlayStation-världen handlar givetvis om *Metal Gear Solid*. Samuel Pakkanens **Metal Gear Solid Headquarter** har gjort en guide till den japanska versionen där han presenterar alla figurer och visar bilder och filmer. Även Danny McNeil har tillverkat en spelguide som finns på **Solid Metal**. En genomgång av Konamis äventyr – plus en av *Parasite Eve* – har precis lagts upp på **PlayStation Palace**. Och söker man koder till spelet så finns det sådana för **Gameshark** som även har andra koder.

PlayStationbörsen heter en nystartad svensk site som Daniel Klein har dragit igång. Och Christofer Svensson låter hälsa att hans nya bygge är klart.

I och med den stundande Dreamcast-lanseringen har så spekulationerna om PlayStation 2 tagit ny fart. **Bilderna på PSX2** är ifrågasatta: de kan vara falska, en resetknapp saknas exempelvis och uppgifter antyder att den färdiga maskinen kommer att ha en mer cylindrisk form. Men tar man det inte på fullt allvar är spekulationerna ganska kul. Och spekulerar gör även norska Nils Jacobsen under 'news' på **Vidgames.com**.

Uppdaterad med nya recensioner bland annat på *The Fifth Element* och *Wild 9* hittar man på **PlaystationFan**. Och vad sägs om 2 300 tips enbart för PlayStation samt 1 800 Gameshark-koder? Finns på **Alphaflight**.

Det suveräna shoot 'em up-spelet *Einhänder* har fått en ny rymlig site. På **The Einhänder Website** finns fusk, en FAQ, taktiker, mp3-filer och skärmbilder. Även Squares strategiserie *Front Mission* har förärats en mer sammanfattande site. Nathan Stout har satt ihop **Front Mission Series Web** där han med guider, bilder, musik, kartor och teknisk information redogör för de olika spelen och konsolformaten.

Bra spel med amerikansk fotboll växer inte på träd. Ändå är det två stora konkurrenter som kämpar om herravärdet. Vilket som är bäst – *Madden '99* eller *Gameday '99* – kan man själv ta ställning till genom att besöka nya **Elite Games Sites**.

Final Fantasy-soundtrack

Online-läsaren Martin har hört av sig och berättar att han hittat en site där man kan beställa soundtracket till *Final Fantasy VII*. **House of Anime** heter siten där man köper online med kryptering, snabb leverans och gott urval av TV-spelsmusik.

Johan och Frej, kaxiga roliga typer bakom tidigare *Final Fantasy*-sidor skryter nu om att de är tillbaka för att sopa mattan med konkurrenterna. Nya projektet heter **The Roleplaying PlayStation Magazine** och har förgreningar till Japan, står hårt mot **RPGamer** och förutspås få en lysande framtid.

Annu ett svenskt projekt är **BadMrBox Bal-**

dys Rollspelsfighting som ännu befinner sig i ett uppbyggnadsskede och ser lite komplicerat ut, men kan bli intressant.

Ytterligare påhälsningsvärt för rollspelare är definitivt **RPG Net**.

Mer Dreamcast

"Faktiskt mycket bättre än Sega Otaku", påstår Online-tipsaren Behrad att **Sega X** är. Alla uppmanas att kolla sanningshalten i detta. Mer om nya *Sonic* och listan över världens "50 bästa Dreamcast-siter" finns på **Extreme's Dreamcast Information Site**. Tillsammans med 150 Dreamcast-länkar. En annan ny Sega-site har vuxit ur gamla **Game Post**. **Sega Post** rapporterar rikligt kring Dreamcast och visar bilder från konsolens kommande spel. Ytterligare en Sonic-site har den omtalade *Sonic Adventure*-**videon**. Filen har ljud, är fem megabyte stor och bör raskt laddas hem innan den försvinner. Den ligger dock på Geocities och är därmed inte världens snabbaste tankställe.

Sega Fan Convention, även känd som **SegaCon** har slutit ett avtal med The Rage. Arkad- och Dreamcast-intresserade kan kolla mer på Segas nya arkadsystem Naomi på **Sega World**, plus lasa lite om **Blue Stinger**.

Även Saturn och Mega Drive lever vidare. Recensioner och annan information finns på **Gamesl**. Och en nystartad sida har öppnat under namnet **The Shining Lair** med fokus på klassiska *Shining in the Darkness* och *Sword of Vermilion*.

Fantasispel

ImagineGames är en site som täcker in flertalet format och har specialavdelningar för både Nintendo 64, PlayStation och Dreamcast. Snyggt, rent och intressant.

Digital Sportspage lades ned men återföddes snabbt. Nu finns de införlivade med designen hos **Netizen Islands**. Fetare än någonsin.

The Magic Box har en Videogame Wizard som täcker in koder, information och nyheter om format som PlayStation, Saturn, Nintendo 64 och Neo Geo, med rapporter från spelvärldens alla japanska, amerikanska och europeiska hörn.

Betecknande sig som en av de få kvarvarande oberoende siterna låter **Vortex Gaming Online** hälsa att man har uppdaterat siten och fokuserar annu hårdare kring industrinyheter och åsikter från riktiga spelare.

Som vanligt avslutar vi med några tänkvärda ämnesrubriker från Usenets diskussionsgrupper:

Subject: Need codes for almost everything.
Subject: How do you turn off your Saturn?
Subject: Are graphics & sound all that count in a game?
Subject: How does one save with the Rumble Pak on?
Subject: Are we all geeks with no life?
Subject: Tool for removing Nintendo screws.
Subject: NES cleaning kits for sale!!!
Subject: Games about books.

Surf On!
Mats Lundgren
(online@atlantic.medstroms.se)

arkad

AV DANIEL GRIGOROV

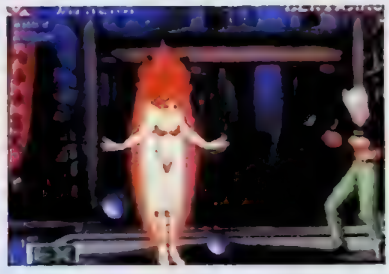
Världens tre främsta beat 'em up-utvecklare heter Capcom, Sega och SNK. Den här månaden presenterar de varsitt nytt spel i genren.

KING OF FIGHTERS '98

SNK • BEAT 'EM UP

King of Fighters '98 är den femte delen i SNK:s samlingsserie där en mängd välbekanta karaktärer från *Fatal Fury* och *Art of Fighting* finns med. Sammanlagt finns det 38 kämpar att välja mellan i årets upplaga.

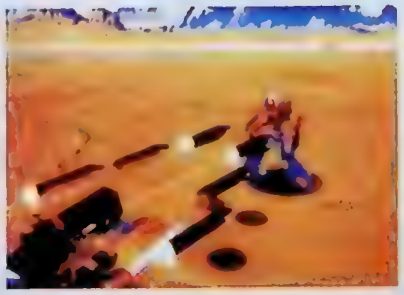
Såväl spelsättet Extra Mode från 1994 och 1995 års upplagor som de två senaste årens Advanced Mode finns med i förbättrade versioner. I Extra Mode laddar man, precis som i de tidigare spelen, upp sin kraftmätare genom att trycka på A, B och C-knapparna och som mest gör man 25 procent mer i skada. När man är som allra starkast kan man även göra en specialattack. För varje gång man förlorar blir kraftmätaren kortare så att det går fortare att få den full. Advanced Mode innehåller nu en uppladdningsbar energimätare som fylls på när man gör specialattacker och blir träffad. Dessutom finns det den här gången lampor i skärmens nederkant och när dessa tänds kan man utföra specialattacker. Ett annat intressant inslag i *King of Fighters '98* är att varje gång man förlorar och väljer att fortsätta så får man en bonus.



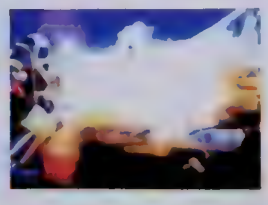
TECH-ROMANCER

CAPCOM • BEAT 'EM UP

Tech-Romancer är namnet på Capcoms senaste beat 'em up-spel. Den här gången har man valt ett tredimensionellt upplägg istället för det för Capcom så kännetecknande 2D-konceptet. Man slåss med en av tolv stycken robotar och spelar man ensam står två olika typer av spelsätt till förfogande; Story Mode och Challenge Mode. Story Mode innehåller flera alternativa scenarion och vilket man följer beror på hur man lyckas under striderna. Känner man för att på traditionellt vis slåss mot de andra karaktärerna i en utslagsturnering är det Challenge Mode som gäller.



Kamperna utspelar sig såväl på marken som i luften och en välprogrammerad kamera följer händelserna från olika vinklar. Spelet är konstruerat så att arkadversionen utan några större svårigheter ska kunna konverteras till PlayStation. Huruvida det kommer att dyka upp även här och



DYNAMITE COP

SEGA • BEAT 'EM UP

Efter succén med *Die Hard Arcade* var det egentligen bara en tidsfråga innan en ny AM1-produktion i samma genre skulle dyka upp i arkadhallarna. I uppföljaren *Dynamite Cop* kan man återigen spela som hjälten från det första spelet, men det finns även två helt nya karaktärer.

Varje person har sin egen specialegenskap. En är expert på vapen, en annan är brottare och en tredje är otroligt bra på att sparka och slåss med nävarna. Fienderna är smartare än i föregångaren och besvarar den här gången alla attacker på olika sätt. Handlingen går ut på att man ska befria presidentens dotter från en grupp terrorister som håller henne fången. Tack vare övergången från ST-V till Model 2 har grafiken förbättrats och antalet fiender på skärmen samtidigt ökat.

kontroll

AV MARTIN JOHANSSON

Namcos nya PlayStation-joystick är ett måste för dig som vill bli riktigt bra på beat 'em up. Vi tar också en titt på en ny skaktillsats till N64.

NAMCO ARCADE STICK

NAMCO • EGMONT • PLAYSTATION

Det här är kontrollen som förenar arkadhallen med vardagsrummet. Precis som namnet antyder bjuder denna robusta kontroll på en riktigt hederlig arkadupplevelse med sin runda joystick och stora tryckvänliga knappar.

Namco Arcade Stick lämpar sig främst till beat 'em up, men passar även utmärkt till shoot 'em up- och plattformsspel som *Klonoa*, *G-Darius* och *Metal Slug*.

Att skifta från den vanliga PlayStation-handkontrollen till Namco Arcade Stick är ett ganska stort steg, men vill du bli lika duktig som våra vänner i öst på *Tekken 3* är det här tillbehöret ett måste.

RECHARGABLE JOLT PAK

JOYTECH • IMPORT • NINTENDO 64

Med olicensierade produkter ska man alltid ta det lite försiktigt. Det kan, rent hypotetiskt, gå lite snett med vissa tillbehör och ibland kan tillverkaren lova lite för mycket på kartongens omslag. Det är ingen generell regel och det finns gott om undantag, men att behålla kvittot kan vara en bra idé. Kom ihåg att officiella produkter oftast är bättre än olicensierade.

Vad det gäller Joytechs Rechargable Jolt Pak finns det inga direkta nackdelar. Med det här kraftpaketet kan du själv ställa in styrkan på skakningarna. Dessutom är det lite kraftigare än Nintendos eget Rumble Pak. Det kräver dessutom inga batterier eftersom du lätt laddar Joytechs Rechargable Jolt Pak med en adapter.

MEMORY CARD

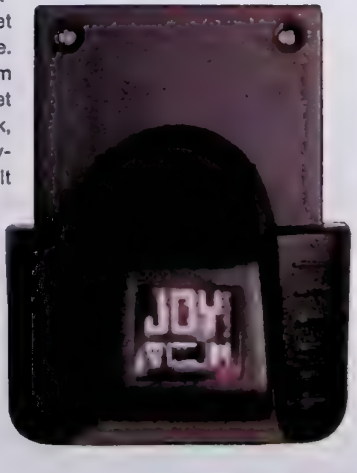
SONY • EGMONT • PLAYSTATION

Likt Nintendo satsar Sony på att exploatera sina tillbehör genom att sälja dem i olika färger. Priset är detsamma som på de gråa standardkorten så det handlar mest om smak vilket man väljer.

ADVANCED JOLT PAK

JOYTECH • IMPORT • NINTENDO 64

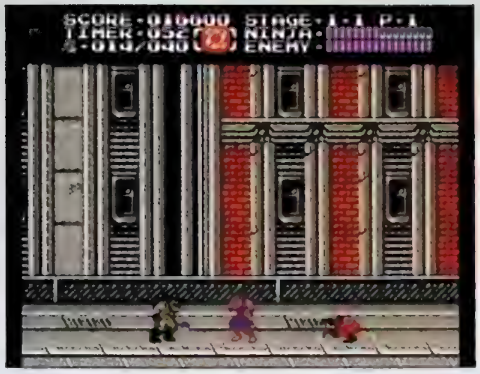
Advanced Jolt Pak är inte så avancerat som namnet antyder. Här kombineras minneskort och skakfunktion i ett, mycket mer än så är det inte. Det skakar dessutom inte så väldigt mycket om Advanced Jolt Pak, utan surrar mest. Joytechs Advanced Jolt Pak håller alltså inte riktigt vad företaget lovar.



retro

AV MICKE WEICHBRODT

Långt innan Core fördärvade ninjagenren släppte Tecmo en serie action-spel med äkta ninjatema. I *Ninja Gaiden II* kulminerade äventyret.



NINJA GAIDEN II: THE DARK SWORD OF CHAOS

TECMO • NES • 1988

Det finns gott om spel som bygger på kampsporter och andra inslag i gammal japansk kultur. Få figurer har blivit lika populära som den ständigt mystiske ninjan, som alltid rör sig i det fördolda med sina svärd och kaststjärnor. I Tecmos *Ninja Gaiden*-serie fick ninjaspelen en rejäl skjuts framåt, framför allt i och med *Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos*.

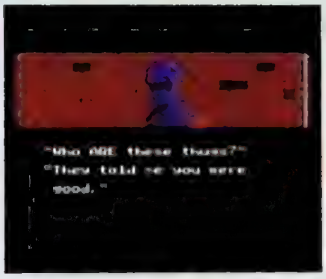
För att göra sina äventyr meningsfulla lade Tecmo ned mycket arbete på en bra story. I *Ninja Gaiden II* fortsatte de berättelsen om ninjan Ryu Hayabusa och hans kamp mot ondskan. Den onde mästaren Ashtar hade på nytt börjat ställa till med trubbel, och i det suggestiva introt till spelet visas en scen där han deklamerar att han tänker ta över världen. Musiken skapar en mörk och obehaglig stämning som varar genom hela spelet, och det sista som hörs innan *Ninja Gaiden II* drar igång är Ashtars kalla skratt.

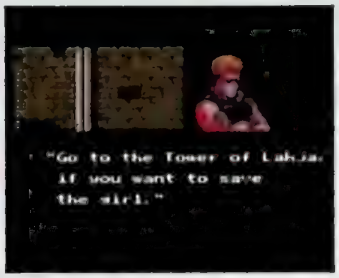
Ninja Gaiden II må se enkelt ut på ytan, men det har en spelkontroll som gör spelarens uppgift tämligen avancerad. Genom att hoppa från vägg till vägg, klättra på stegar och smyga runt på huk kan Ryu Hayabusa ta sig genom komplicerade miljöer på många olika sätt. Fienderna som attackerar honom är inte att leka med, och de kommer ofta i grupper som det krävs stor skicklighet för att undvika.

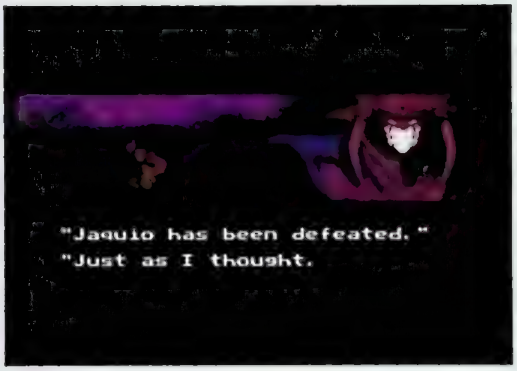
Ryus främsta vapen är hans svärd, men när han klättrar på väggar eller stegar kan han även använda sig av en mängd andra vapen som finns att plocka upp längs vägen. Här finns bland annat kaststjärnor och eldsflammor att använda mot fienderna, och i kombination med svärdet är de mycket användbara. Den som en gång bemästrat kontrollen i *Ninja Gaiden II* glömmer den otroliga känslan av att snabbt kunna navigera fram genom horder av fiender utan att ta den minsta skada.

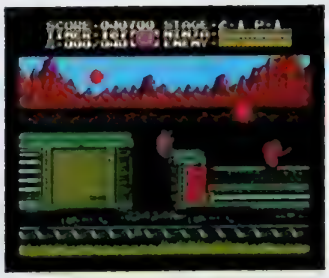
Bossarna i spelet är inte alltid stora, men ändå rejält svåra att rå på. Från den första bossen, Dando, till senare otäckingar som Baron Spider och Funky Dynamite måste Ryu använda hela sin repertoar av rörelser och attacker. Varje boss kräver sin egen strategi, och bara den spelare som har tåliga nerver och känsla för timing har en chans.

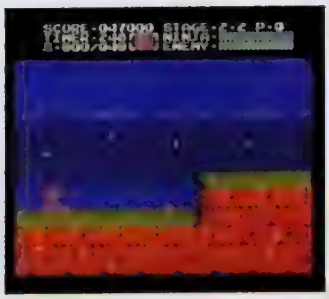
När *Ninja Gaiden* släpptes för första gången i Japan hette det *Ninja Ryukenden*, vilket på engelska skulle bli Ninja Dragon Sword Legend.

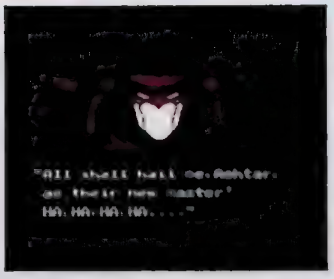


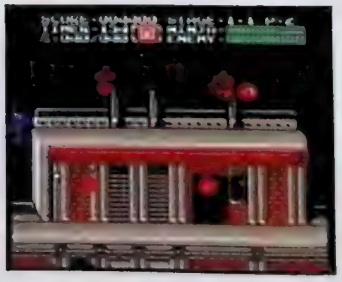






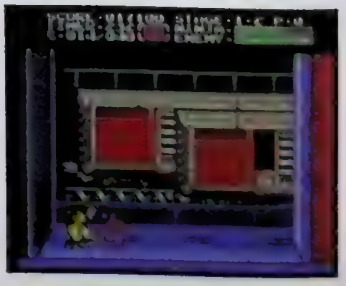






Sedan dess har olika versioner dykt upp på alla möjliga plattformar, som till exempel Game Boy, Lynx, PC Engine och som arkadspel. I Sverige försökte Tecmo att lansera originalspelet, omdöpt till *Shadow Warrior*, men lyckades med bedriften att släppa det exakt samma dag som *Super Mario Bros. 3* och därmed misslyckas med att få någon som helst form av uppmärksamhet.

Med suverän spelkänsla och lång handling har serien dock kommit att bli en riktig klassiker inom TV-spelsvärlden, och många plockar än i dag fram sitt gamla *Ninja Gaiden II* med ett stort leende på läpparna.



Idag ser grafiken i *Ninja Gaiden II* inte speciellt imponerande ut, men när spelet släpptes tyckte man tvärtom. Och den kommer för alltid att besitta sin obevekliga charm.

Topp LISTOR

INTERNET

1. (1) Gran Turismo [PS]
2. (2) Tekken 3 [PS]
3. (7) Resident Evil 2 [PS]
4. (4) Final Fantasy VII [PS]
5. (–) Metal Gear Solid [PS]
6. (–) Parasite Eve [PS]
7. (3) Banjo-Kazooie [N64]
8. (–) Castlevania: Symphony of the Night [PS]
9. (9) Goldeneye 007 [N64]
10. (–) Breath of Fire III [PS]

Listan är © World Charts

USA

1. (–) Madden '99 [PS]
2. (–) NFL Gameday '99 [PS]
3. (–) WWF Warzone [N64]
4. (1) WWF Warzone [PS]
5. (–) C&C Red Alert: Retaliation [PS]
6. (–) Goldeneye 007 [N64]
7. (4) Gran Turismo [PS]
8. (–) NCAA Football [PS]
9. (3) Banjo-Kazooie [N64]
10. (10) Tekken 3 [PS]

Listan baseras på försäljningen i USA.

JAPAN

1. (–) Pocket Monsters Pikachu [GB]
2. (–) Metal Gear Solid [PS]
3. (–) Touge Max 2 [PS]
4. (–) Simulation RPG Tsukuuru [PS]
5. (1) SD Gundam G Generation [PS]
6. (7) XI [PS]
7. (2) Pocket Monsters Stadium [N64]
8. (–) Mikagura Shoujo Tanteidan [PS]
9. (–) Houshin Engi [PS]
10. (3) Powerful Pro Baseball '98 [PS]

Listan baseras på försäljningen i Japan.

UTHYRNINGSLISTAN [N64]

1. (–) Mission: Impossible
2. (–) F1 World Grand Prix
3. (–) International Superstar Soccer '98
4. (–) Goldeneye 007
5. (–) Banjo-Kazooie
6. (–) Super Mario 64
7. (–) Waialae Country Club
8. (–) GT 64
9. (–) Forsaken
10. (–) Yoshi's Story

Listan baseras på uthyrningen i Sveriges 50 största butiker

SUPER PLAY TOPP 20

Final Fantasy VII	[PS]	1. (1)
Tekken	[PS]	2. (–)
Goldeneye 007	[N64]	3. (3)
Banjo-Kazooie	[N64]	4. (2)
Gran Turismo	[PS]	5. (4)
1080° Snowboarding	[N64]	6. (–)
NHL '99	[PS]	7. (–)
International Superstar Soccer '98	[N64]	8. (–)
Mission: Impossible	[N64]	9. (–)
Colin McRae Rally	[PS]	10. (6)
Super Mario 64	[N64]	11. (7)
Zelda – A Link to the Past	[SN]	12. (5)
Resident Evil 2	[PS]	13. (8)
Panzer Dragoon Saga	[SA]	14. (11)
Castlevania: Symphony of the Night	[PS]	15. (17)
Wild 9	[PS]	16. (–)
Deep Fear	[SA]	17. (–)
Alundra	[PS]	18. (10)
Yoshi's Story	[N64]	19. (16)
Kula World	[PS]	20. (9)

Listan framröstas av Super PLAY:s läsare.

ÖNSKELISTAN

Legend of Zelda 64	[N64]	1. (1)
Metal Gear Solid	[PS]	2. (2)
Final Fantasy VIII	[PS]	3. (3)
Sonic Adventure	[DC]	4. (9)
Parasite Eve	[PS]	5. (5)
Perfect Dark	[PS]	6. (10)
R4: Ridge Racer Type 4	[PS]	7. (6)
Castlevania Revelations	[N64]	8. (14)
Pokémon	[GB]	9. (18)
Star Wars: Rogue Squadron	[N64]	10. (13)
Silent Hill	[PS]	11. (12)
Sega Rally 2	[DC]	12. (–)
Messiah	[PS]	13. (–)
Harvest Moon 2	[N64]	14. (–)
Crash Bandicoot 3	[PS]	15. (16)
Twelve Tales: Conker 64	[N64]	16. (17)
Virtua Fighter 3	[DC]	17. (–)
G-Police 2: Weapons of Justice	[PS]	18. (20)
Alien Resurrection	[PS]	19. (–)
Ehrgeiz	[PS]	20. (15)

Listan framröstas av Super PLAY:s läsare.

Vill du vara med och rösta fram våra egna topplistor; Super PLAY Topp 20 och Önskelistan? Skriv då ner dina fem favoritspel, samt de fem spel du mest ser fram emot på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till:
TOPPLISTOR, SUPER PLAY, BOX 12550, 102 29 STOCKHOLM.

Ubi Soft ENTERTAINMENT

world image

IT MAKES THE REST LOOK TAME

It's here! The racing game that makes the others look like a drive in the park. Half animal, half machine these cars are ready to rip the road to shreds. In a no holds barred adrenalin charged speedfest, you can take on 4 players on split screen on the PSX and N64 with multi player mayhem on the PC. Dual Shock Compatibility, staggering 3D graphics and sheer driveability make S.C.A.R.S. a game that will really leave its mark.

E-mail: ubisoft@ubisoft.dk · www.ubisoft.com/scars/home.html · Tel. +45-38 32 83 00

PC CD-ROM

NINTENDO 64

PlayStation

.....Return this coupon to Ubi Soft Entertainment · Falkoner Allé 13, 1. · DK-2000 Frederiksberg · Denmark
and receive a free playable S.C.A.R.S. Playstation demo (As long as stocks last) ..... ✂ .....

Name: Address: City/post code: Country:

Please tick three favourite genres:

○ Arcade ○ Adventure ○ Racing ○ Sport
○ Shoot 'em Up ○ Strategy ○ Platform

Age: Please circle: E-mail:

NINTENDO 64

999:-

PlayStation

Basenhet + handkontroll + 1 Scart
999:-*
(ord. pris: 1.695:-)
*vid köp av 2 valfria spel
räntefritt: 12 mån:
90:-/mån.
Vid köp av endast basenhet: 1.395:-

Köp till extra handkontroll **299:-**

Årets Julklappar

Köp till Minneskort **199:-**

Extra julklapp!
Beställ basenheter eller spel av oss innan 24 dec. så erhåller Ni värdecheckar på **1.000:-!**

Köp till extra handkontroll **249:-**

Basenhet + Dual Shock handkontroll + 1 Demo CD+1 Scart
999:-*
(ord. pris: 1.695:-)
*vid köp av 3 valfria spel
räntefritt: 12 mån:
90:-/mån.
Vid köp av endast basenhet: 1.395:-

Köp till Minneskort **199:-**

Köp:
Golden Eye 699:-
Zelda 64 699:-

Spellista NINTENDO 64

Zelda 64	699:-
Mission Impossible	699:-
1080 Snowboard	699:-
V-Rally	699:-
Turok	699:-
NHL 99	699:-
Formel 1	600:-
ISS 98 fotboll	699:-
Golden Eye	699:-
Mario 64	599:-
Mario Kart 64	599:-
Banjo Kasoie	699:-
Yoshis Story	699:-
Diddy Kong Racing	699:-
Mystical Ninja	699:-
F-Zero	699:-
Fifa 99	699:-
Nascar	699:-

JPspel

God Jul önskar vi alla våra kunder!

Spellista PlayStation

Crash Bandyc. 3	549:-
Metal Gear Solid	549:-
NHL 99	549:-
Tekken 3	549:-
Fifa 99	549:-
Moto Racer 2	549:-
Gran Turismo	549:-
Medeivel	549:-
Need for Speed 3	549:-
Tekken 2	299:-
Toca	299:-
V-Rally	299:-
Herkules	399:-
Crash Bandycoot	299:-
Final Fantasy 7	549:-
Tomb Raider 3	549:-
Spyro the Dragon	549:-
Resident Evil 2	549:-
Colin McRae	549:-

3 års garanti - Ingen frakt!

Betalningsalternativ

1. 12 månaders räntefri avbetalning.
   Köpet delas upp på 11 lika stora betalningar. Endast 250:- i uppl. avgift, samt 24:- /mån tillk. Krav: ålder 18 år, samt fast inkomst.Är du under 18 år får dina föräldrar stå som ansvarig.
2. Köp nu – betala om 4 mån.
   Vi skickar dina varor till dig idag och du betalar först om fyra månader. Endast 250:- i avgift tillkommer.
3. Kontant betalning.
   Vi skickar dina varor, så löser du ut dem på posten. OBS! Inga avgifter tillkommer.

Ordertel: 0414 - 100 54, orderfax: 0414 - 100 96

Order

JPspel

Namn:

Adress:

Postadress:

Tel:

Pers. nr:

Underskrift:

Betalningsalternativ:
- ☐ Kontant
- ☐ 12 mån. räntefritt
- ☐ Köp nu - betala om fyra månader

Frankeras ej JP Spel betalar portot

JPspel

Svarspost:
Kundnr: 201070800
272 20 Simrishamn

www.jpspel.se

Res. för ev. prisändringar

Psygnosis *O.D.T.* är ett av de spel som stöder Dolby Surround och med din PlayStation inkopplad till Sonys nya ljudanläggning kan du verkligen leva dig in i det spännande äventyret.

Upplev O.D.T.

I denna unika tävling har du chans att vinna både Sonys förstärkare och högtalare (värde 5000 kronor) plus ett exemplar av Psygnosis stora äventyrsspel, som vi för övrigt recenserar i nästa nummer av Super PLAY.

Vad står fökortningen O.D.T. för?

1 Omega Death Trap
2 Or Die Trying
3 Over Da Top

För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAY:s tävlingstelefon på 0712-110 30 (4:55 kr/min) och knappar in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare fem frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna det exklusiva paketet. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min.
Flow Interactive, Box 3283, 163 64 Stockholm, tel 08-587 191 00

TIPS

Skicka gärna in tips och tricks till: 'Tips', Super Play, Box 12550, 102 29 Stockholm.

Vill ni veta hur man spöar någon boss eller hittar ett speciellt föremål i något spel ringer ni bara till Nintendos, Segas och Sonys respektive spelklubbar.

CLUB NINTENDO: Tel: 0300 - 721 00 Fax: 0300-732 80

SONY HOT LINE: Tel: 0719 - 310 311 (5 kronor/samtal)

SEGA HOTLINE: Supporttel: 08 - 600 51 71 (Vard. 17.30–20.00) Infotel: 08 - 600 15 19

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT: 08 - 594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT: 020 – 24 40 20

WENDROS SUPPORT: 08-689 97 87 (Vard. 9.00 – 18.00)

FUNSOFT SUPPORT: 08-760 02 40 (Vard. 9.00 – 17.00)

MORTAL KOMBAT 4

NINTENDO 64

Att *Mortal Kombat*-busarna blivit tredimensionella innebär egentligen inte att spelet blivit speciellt mycket annorlunda sen sist. Känslan är i stort densamma, men några nyheter finns det såklart ändå. Här kommer några riktigt smaskiga koder för att piffa upp det hela.

Det finns en hemlig fuskmeny som du aktiverar genom att gå till Options-menyn, markera Continues och sedan hålla inne blockering + spring (C-Vänster + C-Höger enligt grundinställningarna) i ungefär tio sekunder. I fuskmenyn kan du välja Automatic Fatalities. Efter att ha gjort det kan du trycka ned + högt slag för att din karaktär ska göra en fatality på sin motståndare under en match.

Det finns ett antal fusk att knappa in om du valt en tvåspelar-match. På VS-skärmen (där två karaktärers ansikten är vända mot varandra) finns två nummerrader med plats för tre siffror i varje. Den första styrs av handkontroll ett, och den andra av nummer två. Den första av siffrorna reagerar på högt slag-knappen, den andra på blockeringsknappen och den tredje på låg spark-knappen. Följande koder kan aktiveras med dessa nummerrader:

001 001 Obegränsad löpning
002 002 Vapenstrid
010 010 Förhindra maximal skada
012 012 Noob Saibot
020 020 Blodregn
050 050 Explosions-strid
100 100 Förhindra kast
110 110 Förhindra maximal skada och kast.
111 111 Gratis vapen
123 123 Ingen kraft
222 222 Slumpgenererade vapen
321 321 Stora huvuden
333 333 Randper Kombat
444 444 Beväpnade och farliga
555 555 Massor av vapen
666 666 Tyst strid

BANKODER:
011 011 Goro's Dungeon
022 022 Scorpion's Stage
033 033 Elder God Stage
044 044 Tomb Stage
055 055 Rain Stage
066 066 Reptiles Stage
101 101 Temple
202 202 Living Forest
303 303 Prison Stage
313 313 Snow Stage

För att spela som karaktären Goro ska du på karaktärvalsskärmen välja knappen Hidden, flytta markören uppåt tre steg och över till Shinnok, och till sist trycka blockering och spring samtidigt.

För att spela som Noob Saibot ska du välja Hidden-knappen, flytta upp två steg, åt sidan till Reiko och till sist trycka på blockering och spring samtidigt.

TENCHU
PLAYSTATION

Ninjaspel finns det gott om, men inte många som är bra. *Tenchu* sticker dock ut från mängden med sin skrämmande tysta känsla och suggestiva grafik. Under spelets gång är det lätt hänt att man får en eller annan Katana i magen, och då kan ett lämpligt fusk komma väl till pass.

Pausa spelet och tryck upp, upp, ned, ned, vänster, höger, vänster, höger, ⓞ och ⓐ för att återställa hälsan. De många föremål som finns att hitta i spelet kan också fuskas fram. Gå till skärmen där du väljer vapen och tryck in samma kombination som tidigare medan du håller inne L1. Sedan är det bara att sätta igång med huggandet igen!

WWF WARZONE
PLAYSTATION

På PlayStation är brottning minst lika roligt som på Nintendo 64. Det är ingen större skillnad på grafiken och brottarna är minst lika elaka, men allting är inte sig likt och följande tips fungerar bara på PlayStation.

SPELA SOM CACTUS OCH DUDE
Vinn WWF-titeln i Challenge Mode med karaktären Mankind på svårighetsgrad Hard eller Medium.

SPELA SOM SUE
Vinn WWF-titeln i Challenge Mode med karaktärerna Bret Hart eller Owen Hart på svårighetsgrad Hard eller Medium.

SPELA SOM TRÄNAREN
Starta Training. Välj först Custom och sedan Trainer som karaktär.

NYA KLÄDER
Genom att vinna WWF-titeln på svårighetsgraderna Medium eller Hard kommer du att få tillgång till nya kläder och tillbehör till brottarna.

SKAPA KVINNLIGA KARAKTÄRER
Om du vinner WWF-titeln med hollywood Hogan eller Shawn Michaels kommer du att kunna skapa kvinnliga brottare.

STORA HUVUDEN
Vinn WWF-titeln med brottaren British Bulldog på svårighetsgrad Medium eller Hard.

HÅNA DINA MOTSTÅNDARE
Tryck antingen Slag + Blockering eller Grepp + Spark under en match för att håna din motståndare.

SAN FRANSISCO RUSH
PLAYSTATION

Smaken är olika. Det är inte alla som gillar *San Fransisco Rush*, men det har ändå sin trogna skara fans som tycker om att flyga okontrollerat kors och tvärs över hela San Fransisco med brinnande karosser och smälta däck som påföljd.

För att få tillgång till alla fordon i spelet ska du gå till Options-menyn och trycka ⓐ, ⓡ, ⓡ, ⓧ, R1.

DET FINNS ÄVEN NÅGRA SPECIALFORDON SOM DU KAN ANVÄNDA.

Truck Välj vilken bil som helst, och håll sedan inne R1 tills tävlingen börjar.

Buggy Välj vilken bil som helst, och håll sedan inne R1 tills tävlingen börjar.

Hemlig bil Välj vilken bil som helst, och håll sedan inne R1 + R2 tills tävlingen börjar.

Du kan även delta i loppen med ett UFO som fordon. Håll inne alla L och R-knappar medan du väljer en bil. Håll inne knapparna tills du kommit till skärmen där du väljer växellåda, och tryck sedan på ⓧ. Till sist ska du trycka ⓐ och hålla knappen inne tills loppet börjar.

WWF WARZONE
NINTENDO 64

Det här spelet är en välsignelse för alla wrestlingfans som äger en Nintendo 64. Roligare än så här har det sällan varit att leka våldsam buse i ringen, och dessutom finns det fusk som förhöjer spelglädjen ytterligare.

Genom att hålla inne följande knappkombinationer under en match kan du kalla på förstärkning från någon av de andra brottarna. Du kommer att diskvalificeras, men vi lovar att det är värt ansträngningen...

Ahmed	L, R, Z, C-Ned, Upp
Bret Hart	L, R, Z, C-Vänster, Vänster
Bulldog	L, R, Z, A, Vänster
Faaroq	L, R, Z, B, Upp
Goldust	L, R, Z, B, Höger
Kane	L, R, Z, B, Ned
Shamrock	L, R, Z, A, Ned
Mankind	L, R, Z, C-Vänster, Upp
Mosh	L, R, Z, C-Ned, Ned
Owen Hart	L, R, Z, C-Ned, Vänster
Rock	L, R, Z, A, Höger
Shawn Michaels	L, R, Z, B, Vänster
Steve Austin	L, R, Z, A, Upp
Thrasher	L, R, Z, C-Vänster, Ned
Triple H	L, R, Z, C-Vänster, Höger
Undertaker	L, R, Z, C-Ned, Höger

F-ZERO X

NINTENDO 64

Nintendos gamla Super NES-klassiker har kommit tillbaka i en helt ny skepnad. *F-Zero X* är ett otroligt snabbt och smidigt spel där ens balanskänsla och reaktionsförmåga sätts på hårda prov. Det finns mängder av banor, fordon och svårighetsgrader att frossa i, men för att få tillgång till dem måste man öva duktigt. Eller fuska.

Det mest användbara fusket är det som öppnar samtliga banor, svårighetsgrader och fordon. Gå till Mode Selection-skärmen och tryck L, Z, R, C-Upp, C-Ned, C-Vänster, C-Höger och Start så kommer det att hända ett och annat. Om du lyckats knappa rätt kommer det att höras en ton, och färgerna på skärmen kommer att flyta ut för ett ögonblick.

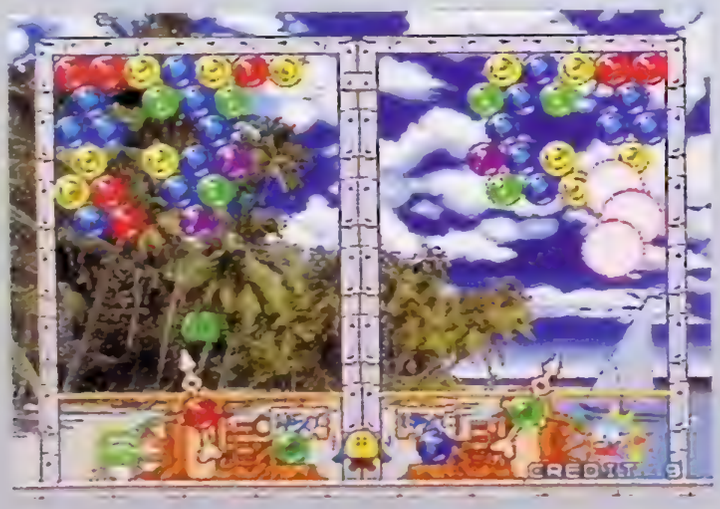
Ett annat litet knep låter dig förminska alla fordonen till miniatyrer. Det utför du på skärmen där du väljer fordon, genom att hålla inne L och R och samtidigt trycka C-Ned och C-Vänster. Dessutom kan du själv välja färg på ditt fordon på skärmen där du ställer in ditt fordons egenskaper. Tryck bara på Z så ändras färgen.

FLUID

PLAYSTATION

Fluid är ett annorlunda spel. De som har tålamod nog för att orka med dess lugna tempo gör rätt i att testa detta lilla fusk som vi snokat fram.

För att få den gyllene delfinen ska du markera Start på huvudmenyn och sedan knappa in sekvensen Ned, Upp, Höger, Vänster, ⊗. Om du lyckats kommer ett ljud att höras.



BUST-A-MOVE 2

NINTENDO 64

Fastän *Bust-a-Move 2* har mer än ett år på nacken är det fortfarande roligt att spela. Dessutom innehåller spelet en rad dolda pussel som inte alla har sett. För att få fram de dolda pussien ska du göra så här:

Ta fram huvudmenyn och tryck Vänster, Upp, Höger, Ned på styrkorset. Om du lyckats ska du nu se en liten grön gubbe på skärmen. Nu ska den nya valmöjligheten Another World synas under Puzzle Mode. Välj Another World så hittar du en helt ny uppsättning pussel!

ARMOURED CORE

PLAYSTATION

Hör du till dem som gillar att se på när blytunga stridsrobotar drabbar samman i riktig manga-stil? Då är *Armoured Core* ett spel som hör hemma i din PlayStation-hylla. Konfigurera spelet efter dina egna behov med följande knep:

FÖRSTA PERSONS-PERSPEKTIV

Tryck ⊡ + ⊙ + Start och sedan Start för att återgå till spelet igen.

FAST KAMERAVINKEL

Tryck ◎ + ⊗ + Start, och sedan Start för att återgå till spelet. Tryck Start två gånger för att koppla ur fusket.

BYT BAKGRUNDER

Markera ett emblem och gå till Edit-skärmen. Håll sedan inne alla L och R-knapparna och tryck på Start.

BYT FÖRARNAMN

Gå till Garage och markera Change AC Name. Håll inne L1 + L2 + Höger och tryck ⊗ och sedan direkt på ⊡.

ALL-STAR BASEBALL '99

NINTENDO 64

På med kepsen och fram med slagträet. Baseball-säsongen må vara över i Sverige för i år, men inte på Nintendo 64. *All-Star Baseball '99* är ett utmärkt spel för alla som gillar USAs nationalsport nummer ett, och här kommer några underhållande koder till spelet.

PRPPAPLYR	**Förvandlar dina spelare till pappersdockor.**
GOTHELIUM	**Blåser upp spelarnas huvuden och slagträn.**
ATEMBYIK	**Tryck in denna kod så kommer du att hitta en helt ny utomjordisk stadion att spela på, komplett med till hörande utomjordiska spelare.**

CIRCUIT BREAKERS
PLAYSTATION

Cirtcuit Breakers är ett av de många miniracing-spel som dykt upp på sistone, och det kan faktiskt vara riktigt kul. Med följande fusk kan du få ut det mesta av spelet.

FARTSKJUTS (ENDAST I MULTIPLAYER)
Gå till Circuit Selection-skärmen och tryck på ◎, ⊗, ▲ och ▣ samtidigt. Om du gjort rätt kommer en liten motor att visa sig längst ned på skärmen.

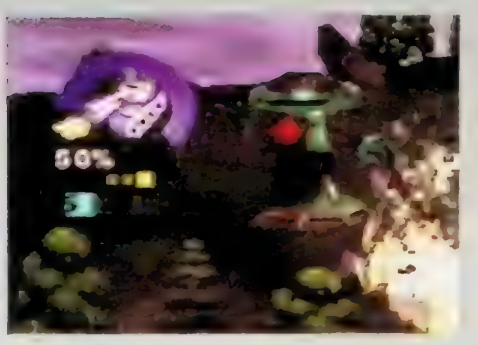
KÖR UPPOCHNED (ALLA TÄVLINGAR)
Gå till Circuit Selection-skärmen och tryck på L2, R2, Ned och ⊗ samtidigt. Om du gjort rätt kommer en pil att visa sig längst ned på skärmen.

ÖPPNA ALLA BANOR
Starta en spelomgång för en spelare, och pausa sedan spelet med Start. Gå till Options-skärmen och välj Sound. Markera sedan Effects och håll L2 och R2 inne samtidigt.

OMVÄNDA BANOR I MULTIPLAYER
Välj en bana och tryck Start+⊗+▣ just när bilarna kör in i tunneln. Om du gjort rätt kommer bilarna att köra baklänges in i tunneln.

BILAR MED STUDS
Tryck ◎+Vänster under nedräkningen innan ett lopp.

WARGAMES
PLAYSTATION



Spelet som bygger på MGMs klassiska film WarGames har redan funnits ute ett tag, men ändå kanske inte alla har klarat spelet. För er som behöver lite hjälp på traven kommer här några hjälpsamma koder:

NORAD-uppdrag
Czech Republic:
◎⊗◎ ◎⊗⊗ ◎⊗◎

Russian Urals:
⊗⊗◎ ⊗⊗⊗ ⊗◎◎

Cairo, Egypt:
◎▣⊗ ◎◎▲ ◎⊗▣

Cambodia:
▲⊗◎ ◎⊗⊗ ▣▲◎

Swiss Alps:
▣◎◎ ▣◎⊗ ⊗◎⊗

Libya:
▣⊗⊗ ⊗◎▣ ◎⊗▣

Channel Islands:
◎◎⊗ ▣▣▲ ▣▣◎

Grenadines:
▣▣◎ ▲◎▲ ⊗▲▲

Louisiana Bayou:
⊗▲◎ ▣◎◎ ◎⊗▣

China, near Beijing:
◎▣▲ ⊗▣▲ ▲▲▣

Saudi Arabia:
▲▣◎ ⊗▲◎ ◎⊗▣

Arctic Circle:
▣▣▲ ▣▲▣ ▲⊗▲

New York City:
⊗⊗◎ ▲⊗▲ ▣⊗▣

Omaha desert:
◎▣◎ ⊗▣⊗ ▲◎⊗

WOPR-uppdrag
Florida Keys:
◎⊗◎ ◎⊗◎ ⊗⊗◎

Irian Jaya:
▣▲⊗ ▲⊗◎ ▣⊗▲

New England:
⊗▲◎ ⊗⊗◎ ◎◎▲

Russia:
◎◎▣ ▣◎⊗ ▲⊗⊗

Brussels:
⊗◎⊗ ▲▲▣ ◎⊗▲

South Africa:
▲▲⊗ ⊗▣▣ ⊗⊗◎

Hong Kong:
▣⊗◎ ▲⊗⊗ ▣◎▲

Mexico:
▣◎▲ ▲⊗◎ ⊗⊗◎

Bering Strait:
⊗◎▣ ▲◎⊗ ▣⊗▲

WETRIX
NINTENDO 64

För alla pusselspelsfantaster är *Wetrix* något av det bästa som hänt på länge. Spelet går att variera i all oändlighet, och dess tredimensionella upplägg ger även snabbtänkta något att bita i. Med följande knep kan spelet varieras ytterligare:

BYT UNDERLAG
När du klarat alla 16 Practise-banorna kommer bakgrundsfärgen på huvudmenyn att bli röd, och ordet Floor kommer att dyka upp bland de andra valmöjligheterna. Om du väljer Floor kommer du att hitta en rad nya underlag att spela på.

NYA BITAR
Efter att ha klarat ovanstående ska du skaffa dig betyget OK i allting utom Practise och Multiplayer, varpå huvudmenyns bakgrund kommer att bli grön. Om du klickar på den lilla blå figuren som visar sig så kommer du att se en liten anka. Klicka på den så får du nya pusselbitar att spela med.

GAME SHOP BOYS

DATA-TV SPEL
I ALLA FORMAT

PlayStation

N

NÄR DU VILL HA ROLIGARE FÖR PENGARNA

www.gameshop.se

KÖPER • BYTER • SÄLJER • UTHYRES • NYTT • BEGAGNAT

VI HAR SVERIGES ABSOLUT BÄSTA INBYTESPRISER

KÖPER • BYTER • SÄLJER • UTHYRES • NYTT • BEGAGNAT

KÖPER • BYTER • SÄLJER • UTHYRES • NYTT • BEGAGNAT

NHL 99

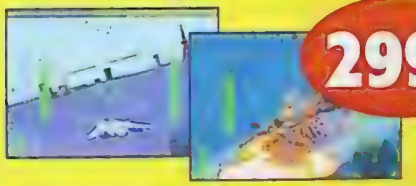
399:-

NY!

UTLOTTNING! VINN ZELDA 64

Du kan vinna ditt ex av Zelda 64 genom att kontakta oss på gameshop förboka Zelda 64. Bland er som förbokat lottar vi ut ett antal gratis ex. (handpenning 100:-).

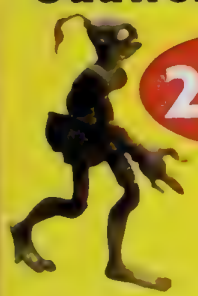
Aero Figthers Assault



299:-

NY!

Oddworld



299:-

NY!

Mission Impossible

599:-

NY!

PC CHOCK!

Phantasmagoria II 59:-

Unreal 399:-

från 99:-

Nintendo 64 spel

från

N64 200:-

Playstation spel

från

100:-

PlayStation

STORT UTBUD AV SPEL & TILLBEHÖR I ALLA FORMAT

Våra bytesregler

När vi byter spel så är det **begagnat mot begagnat**, ett mot ett inom **samma format** märkta med **våra klistermärken**, för dagens begagnade pris minus 50kr. Bytena gäller **ej** PC- och Mac spel. Vid inbyten får du ett tillgodokvitto på den aktuella summan. Önskas öppet köp ska ni **begära plombering**. Utpriset på begagnade spel/spelmaskiner påverkas ej om bruksanvisningen eller originalförpackningen saknas.

www.gameshop.se

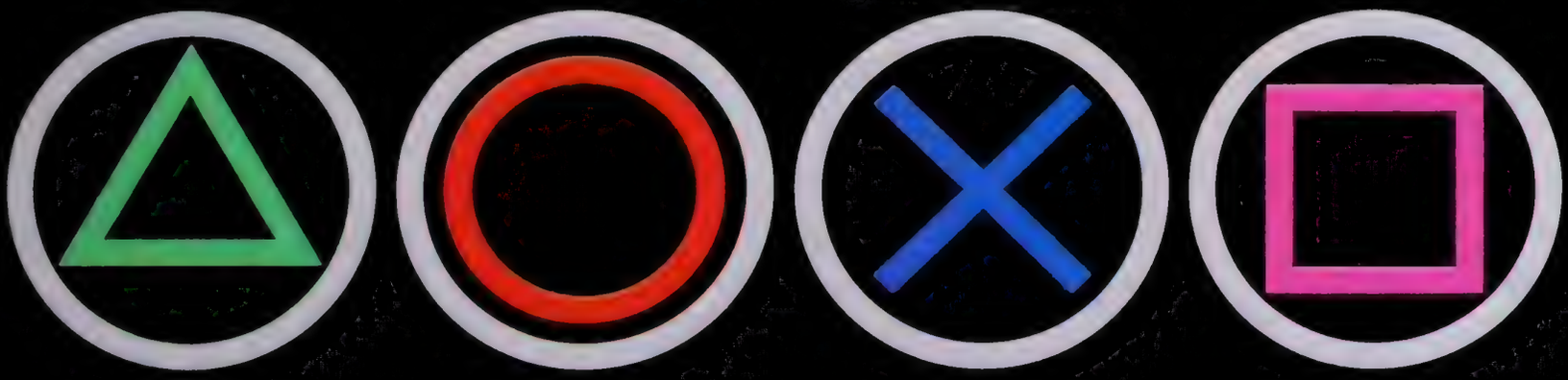
Medtag denna kupong till GameShop i Solna så får du 20:- rabatt på valfritt nytt PC eller Mac spel!
Gäller före 23/12-98
En kupong/spel. Kan ej komb. m andra rabatter.

Ⓣ NÄCKROSEN
RÅSUNDAV. 154

SOLNA

TEL: 08-83 14 80
FAX: 08-730 08 00

TOTAL



KONTROLL

Svenska PlayStation Magasinet

Med CD varje månad

PRENUMERERA! RING 08-672 03 33 DYGNET RUNT!

Vinn Psybadek

Psygnosis mest väldesignade spel sedan *Wipeout 2097* heter *Psybadek*. På sidan 54 kan du läsa recensionen och här och nu kan du vinna både spelet och en exklusiv t-shirt. Fem lyckliga vinnare får var-sitt Psybadek-paket.

Vad heter de två huvudpersonerna i *Psybadek*?

1 Xako & Mia
2 Jing & Jang
3 Psy & Gnosis

För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan här intill. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAY:s tävlingstelefon på **0712-110 30** (4:55 kr/min) och trycker in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna ett av de fem paketen. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08-587 191 00.

NINTENDO 64

1080° Snowboarding	Sport	Nintendo vet hur det ska kännas att åka snowboard.	93
Air Boarder 64	Racing	En hop roliga men slarvigt genomförda idéer.	73
Banjo-Kazooie	Plattform	Ett oerhört välgjort spel som dock påminner lite väl mycket om *Super Mario 64*.	92
Bio Freaks	Beat 'em up	Julafton för alla älskare av laserstrålar och explosioner.	74
Bomberman Hero	Action	*Bomberman* kommer alltid att vara bäst i originalutförandet.	74
F1 World Grand Prix	Racing	En fenomenal F1-simulator.	91
G.A.S.P.	Beat 'em up	Det verkar vara omöjligt att göra ett bra beat 'em up till Nintendo 64.	69
Iggy's Reckin' Balls	Racing	Ett meningslöst och jobbigt spel.	67
International Superstar Soccer '98	Sport	Världens bästa fotbollsspel. Fortfarande.	93
Mission: Impossible	Äventyr	*Goldeneye 007* är spelet för den som gillar att skjuta; *Mission: Impossible* är spelet för den som gillar att tänka.	92
Mortal Kombat 4	Beat 'em up	Ett spel att älska... för fansen... en liten stund.	80
Off Road Challenge	Racing	En misslyckad återanvändning av en gammal fin spelidé.	48
Wallae Country Club	Sport	Känns som en halvdan PC-konvertering.	76

PLAYSTATION

Azure Dreams	RPG	Ett nyskapande rollspel som blickar framåt.	84
Blasto	Shoot 'em up	Spelet är så bisarrt så att det blir roligt.	80
Blast Radius	Shoot 'em up	En audiovisuell upplevelse som saknar själ.	74
Bomberman World	Pussel	Ett lyckat *Bomberman*-spel med den rätta känslan.	84
Breath of Fire III	RPG	Ett traditionellt men välgjort RPG med mycket känsla.	87
Circuit Breakers	Racing	*Micro Machines* möter traditionell banracing.	84
Colin McRae Rally	Racing	Ett av de absolut bästa bilspelen till PlayStation. Och definitivt det bästa rallyspelet.	93
Crime Killer	Shoot 'em up	Måstespel för unga Steve Mc Queen-wannabees.	76
Everybody's Golf	Sport	Ett golfspel som alla kan gilla.	90
Fifth Element	Äventyr	Filmen var bättre.	78
Final Fantasy Tactics	Strategi	Ett intressant och genomarbetat strategispel från Square.	90
Future Cop: LAPD	Shoot 'em up	*Future Cop: LAPD* är kanske inte spelet vi alla väntat på.	82
Ghost in the Shell	Shoot 'em up	Inte det bästa men kanske det mest originella anime-baserade spelet.	79
G-Darius	Shoot 'em up	Perfekt i sin genre men inte direkt nyskapande.	87
Heart of Darkness	Äventyr	*Heart of Darkness* är i en klass för sig.	91
International Superstar Soccer Pro '98	Sport	I *International Superstar Soccer Pro '98* hittar PlayStation-ägare ett av de bästa fotbollsspelen någonsin.	92
Kula World	Pussel	Sveriges svar på *Tetris*.	90
H2O	Shoot 'em up	Välprogrammerat men överdrivet rörigt och psykedeliskt.	75
NHL '99	Sport	Mer detaljerat än *NHL '98*, men inte roligare.	88
Ninja	Beat 'em up	Ett äventyr som trots sin storlek inte kommer att falla alla i smaken.	70
Road Rash 3D	Racing	Rå streetracing med mycket humor. Synd att man inte kan vara två.	83
S.C.A.R.S.	Racing	PlayStations eget *Super Mario Kart*. Nästan.	89
Sentinel Returns	Pussel	Ett udda och originellt spel med intressanta infallsvinklar.	79
Spice World	Musik	*Spice World* kom alldeles för sent.	71
Supercross '98	Racing	Ännu ett bevis på hur svårt det är att åstadkomma bra MC-känsla.	63
Tekken 3	Beat 'em up	Detta är det bästa beat 'em up som finns till PlayStation just nu – därom råder ingen tvekan.	94
Tombi	Plattform	Ett medelmåttigt plattformsspel riktat till de lite yngre.	73
V-Ball	Sport	En bra spelidé som tyvärr hanterats för slarvigt.	76
Vigilante 8	Shoot 'em up	Bilspelens *Bullit*.	85
Vipers	Shoot 'em up	Ett tråkigt, tramsigt, triolbitliknande shoot 'em up utan hjärna.	59
War Games	Shoot 'em up	Ett snyggt men lite för enformigt krigsspel.	81
WWF Warzone	Beat 'em up	Sällan har wrestling varit så underhållande.	85
Xenocrazy	Shoot 'em up	Ett av de absolut sämsta shoot 'em up-spelen i historien.	28

GAME BOY

International Superstar Soccer	Sport	Ingen lyckad konvertering.	67
V-Rally	Racing	Bästa bilspelet till Game Boy sedan *Super RC Pro-Am*.	86

SATURN

Burning Rangers	Action	Ett av ytterst få bra nya alternativ för dig som äger en Saturn.	89
Shining Force III	RPG	Det verkar som om Sega med *Shining Force III* har hållit en ganska lågmäld profil och den genomsyrar hela spelet.	78

Detta är en äkta Camouflagesida™ från FunSport.

FunSport *Magazines*

Sveriges ledande actionsportförlag. www.funsport.se

Frågor & Svar

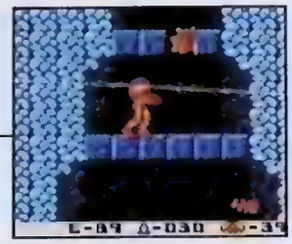
Skicka dina frågor till: **Frågor & Svar, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,**
eller med e-post till: **splay@atlantic.medstroms.se**
Har du åsikter som du vill dela med dig av är du välkommen att skriva till adressen på Post-sidan.

Hej!

1. Kommer det några fler delar i *Super Mario Land*- eller *Donkey Kong Land*-serierna till Game Boy i framtiden? 2. Vilka av Nintendos klassiska Game Boy-spel kommer att färgläggas och släppas till Game Boy Color? 3. Vilket är det bästa beat 'em upspelet till Game Boy? 4. Blir även gamla spel snyggare tack vare Game Boy Colors skarpare skärm?
Spelpojken

Hej!

1. Det är troligt. 2. *Legend of Zelda: Link's Awakening*, *Metroid II: Return of Samus*, *Tetris*, *Kirby's Dreamland 2* och *Wario Land 2* till att börja med. Förhoppningsvis kommer även några tredjepartstillverkare att göra nya versioner av sina klassiker. 3. Inget beat 'em upspel till Game Boy är särskilt bra. *Street Fighter II* är nog minst dåligt. 4. Ja, faktiskt.
SP



Gumpei Yokois klassiska *Metroid II* är ett av de spel som släpps i Game Boy Color-version nästa år.

Hej vänner!

Chocobo-racingen i *Final Fantasy VII* var en riktig höjdare, till och med roligare än Dagens dubbel. Kommer någonting liknande att finnas med i *Final Fantasy VIII*?
O. Goop

Hej!

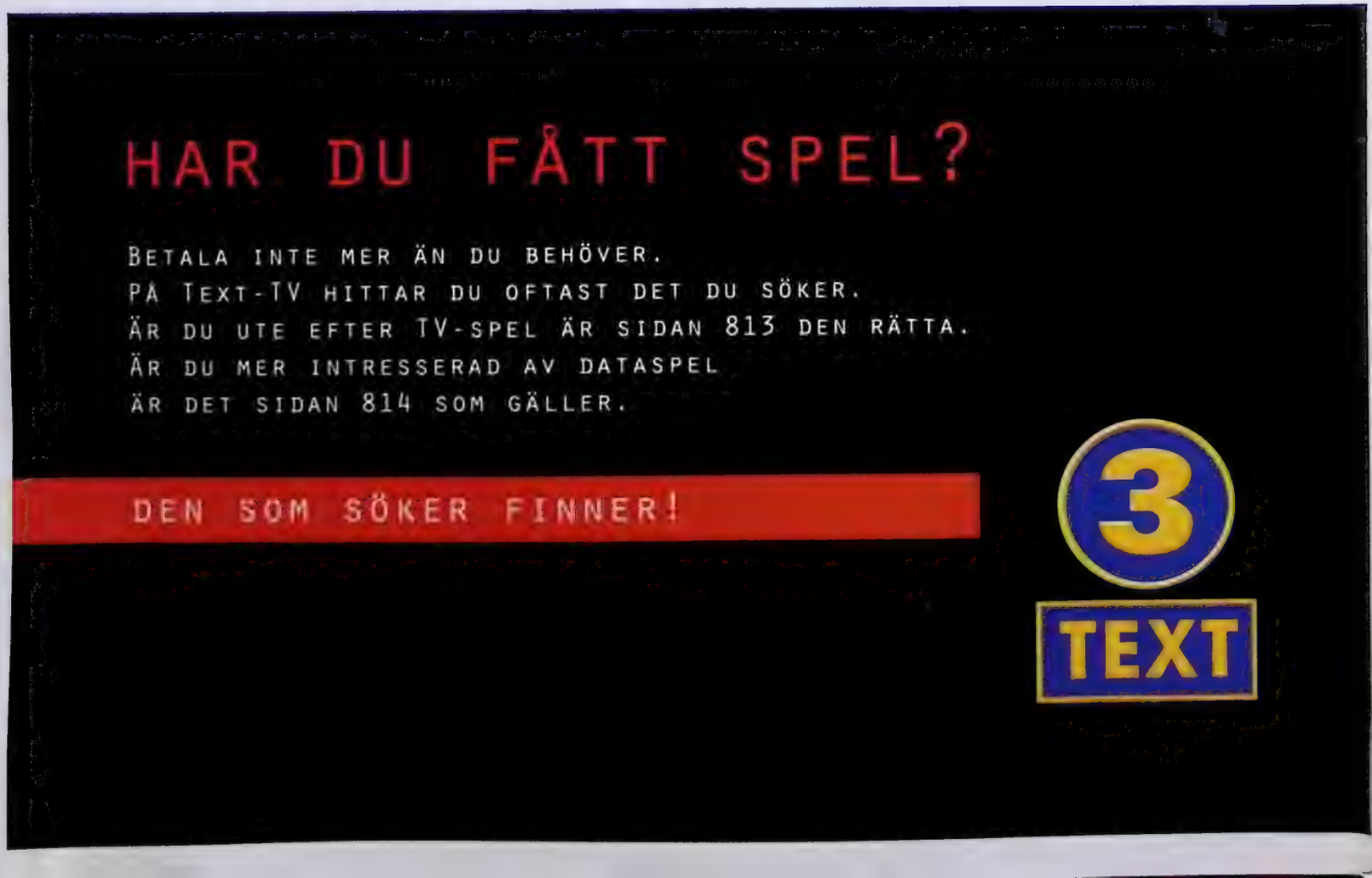
Square har inte sagt någonting om racing-inslag i *Final Fantasy VIII*, men däremot kommer det ett Chocobo-racingspel i samma anda som *Mario Kart* nästa år. Till PlayStation då förstås.
SP

Tjena Super PLAY.

1. Vem ska efterträda Hiroshi Yamauchi när han avgår som Nintendos chef? 2. Hur många megabyte motsvarar en gigabyte? 3. Är det sant att 64DD inte kommer att släppas i Europa och USA? 4. Ungefär när släpps Nintendos nya konsol i Japan? 5. Vilket är det mest sålda Nintendo 64-spelet? 6. Hur mycket kommer det extra RAM-minnet till Nintendo 64 att kosta? 7. Kommer Capcom att göra något *Street Fighter*- eller *Mega Man*-spel till Nintendo 64? 8. Hur mycket kommer Dreamcast att kosta här i Sverige? 9. Kommer det några riktigt bra spel till Nintendo 64 nästa år?
Rasma

Hej.

1. Det är inte bestämt ännu. Eventuellt blir det Minoru Arakawa, som grundade Nintendo of America och som är gift med Hiroshi Yamauchis dotter. 2. En gigabyte är tusen megabyte. Med andra ord kan en Dreamcast-skiva innehålla nästan dubbelt som mycket information som en PlayStation-CD. 3. Ja. 4. Någon gång nästa årtusende. Mer specifika än så vill Nintendo inte vara. 5. Det är olika i olika länder. I Sverige har *Super Mario 64* sålt bäst (40 000 exemplar), men *Legend of Zelda: Ocarina of Time* förväntas slå det försäljningsrekordet på bara några veckor. 6. Omkring 200 kronor i USA. Något svenskt pris är inte bestämt ännu. 7. Det verkar inte så. 8. Det har Sega inte bestämt ännu. I Japan kostar den omkring 2100 kronor. 9. Det kommer givetvis bra spel till alla format. *Perfect Dark*, *Castlevania Revelations* och *Twelve Tales: Conker 64* är några av de mest lovande till Nintendo 64. Vi berättar mer om vad som släpps under 1999 i januarinumret.
SP



Tjenixen!

Nu hoppas vi verkligen på att komma med på Frågor & Svar-sidan. Annars blir vi arga och slänger våra PlayStation-maskiner i väggen så att spelen ryker. Så snälla, rara, söta, svara på våra frågor. 1. Ungefär hur mycket kommer Dreamcast-spelen att kosta? 2. När släpps *Metal Gear Solid* i Sverige? Hur många CD-skivor ligger det på? 3. Är *Spyro the Dragon* ett gulligullspel som man måste gömma varje gång man har kompisar hemma? 4. Kommer *R4: Ridge Racer Type 4* att vara mer likt *Gran Turismo* än föregångarna? 5. Kommer *Tomb Raider III* att släppas lagom till jul?
Niklas & Johan

Hej.

1. I Japan kostar de 5800 yen (400 kronor), vilket är lika mycket som de flesta PlayStation-spel. 2. Det kommer inte förrän i mars nästa år och består av två CD-skivor. 3. Om ni inte vågar erkänna att ni spelar söta plattformsspel bör ni hålla er undan från *Spyro the Dragon*. 4. Ja. 5. Det släpps preliminärt den 20 november.
SP

Wuz up!

1. Kommer animen om *Final Fantasy* som ni skrev om för länge sedan någonsin att släppas i Sverige? 2. Är det sant att det kommer en långfilm på temat *Final Fantasy*? 3. Kommer det att produceras ett TV-spel om Backstreet Boys? 4. Kan man spela med Zack i *Final Fantasy VII*?
Jennie

Hej!

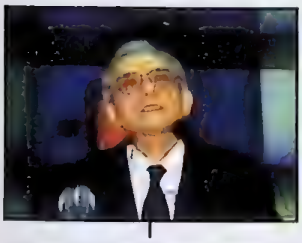
1. Nej, men den går att importera från USA. Tänk bara på att du måste ha en NTSC-kompatibel video för att se den. 2. Ja. Square håller på att göra en dator-animerad film som ska ha biopremiär i Japan i slutet av 1999. 3. Nej. 4. Nej.
SP

Hej Super PLAY!

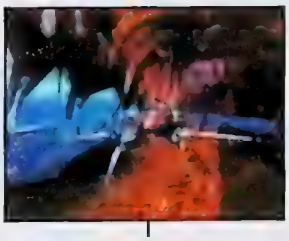
1. Kan ni förklara vad de olika Sega-systemen 32X och Mega CD är? Är de bara tillbehör till Mega Drive eller är de fristående konsoler? 2. När spelbutikerna har haft en viss konsol ett tag, exempelvis Segas Mega Drive eller Nintendos Super NES, och dessa företag släpper nya maskiner så försvinner ju de gamla systemen och dess spel bort från hyllorna. Var tar de vägen? 3. Jag har letat och letat men har väldigt svårt att få tag på spel till Master System. Var kan man få tag på spel till denna konsol?
Tobbe

Hej Tobbe!

1. 32X och Mega CD är maskiner som måste kopplas ihop med Mega Drive. De fungerar inte som fristående konsoler. 2. De säljs ut och slutar sedan att tillverkas. 3. Det har inte tillverkats några nya Master System-spel på många år, så det enda du kan göra är att leta efter begagnade kassetter.
SP



Nintendos chef Hiroshi Yamauchi kommer att avgå inom några år. Vem som ersätter honom är dock inte bestämt.



Geist Force är bara ett av de imponerande spel som Sega själva släpper till Dreamcast i vinter.

Hejsan.

1. Är *Sonic Adventure* likt *Super Mario 64* grafiskt? 2. Kommer *Tomb Raider III* till Dreamcast? 3. När släpps Dreamcast i Sverige? 4. Kommer det något bra shoot 'em up till Dreamcast? 5. När kommer *Tomb Raider* på bio?
Robin

Hej Robin.

1. Ja, fast det är givetvis snyggare. 2. Nej. Core har sagt att de inte har några planer på något Dreamcast-spel i den serien. 3. I september 1999. 4. *Geist Force* är ett shoot 'em up från Sega i samma anda som *Lylat Wars*. 5. Nästa år.
SP

Över 1.000.000 sålda spel i Europa!

Favoriten Hugo är tillbaka!

Nu kan du för första gången hänga med på Hugos spännande äventyr på Playstation!

PlayStation

Copyright © Interactive Television Entertainment ApS. DK. 1999. All rights reserved. Hugo™ is a trademark of Interactive Television Entertainment ApS. "PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

TEL MEDIA

Hej!

1. Kommer de flesta nya spel till Nintendo 64 att utnyttja RAM-expansionen? 2. Kommer det några nya spel till svartvita Game Boy när Game Boy Color har släppts? 3. Kommer *Pokémon* att släppas i Europa? 4. Varför kan man bara köpa *Final Fantasy Legend*-spelen via postorder?

Malte

Hej Malte.

1. I framtiden blir det nog så. Precis som de flesta Play-Station-spel använder sig av Dual Shocks funktioner. 2. Knappast. Men många av färgspelen går att spela även på en gammal Game Boy. Fast då blir de givetvis svartvita. 3. Om det säljer bra i USA, vilket det verkar göra. 4. För att de inte är släppta i Sverige.

SP

Hej Super PLAY!

Jag skulle vilja veta lite mera om *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. 1. I vilket nummer kommer ni att recensera spelet? 2. I förra numret av Super PLAY skrev ni att det tar ungefär 40 timmar att klara det. Ni skrev att det var stort, men 40 timmar är inte så mycket. 3. Kommer det att skifta mellan natt och dag? 4. Vilka vapen kommer man att kunna använda? 5. Är det sant att Nintendo kommer att ge ut både *Ocarina of Time* och uppföljaren på en och samma DD-diskett?

Isak

Hej Isak!

1. Nästa. 2. 40 effektiva ~~speltimmar är~~ mycket, åtminstone jämfört med de tidigare *Zelda*-spelen. Dessutom finns det hur många gömda platser som helst att utforska, så det finns ingen risk att man tröttnar på *Ocarina of Time* i första taget. 3. Ja. 4. Svärd, bomber, slangbella, pinnar och pilbåge. För att nämna några. 5. Nej. Men eventuellt kommer en uppgradering av *Ocarina of Time* att släppas till 64DD i Japan.

SP

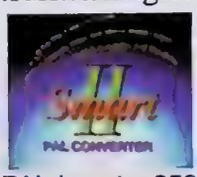
magical

Telefon: 013-178007 **Alla dagar 9-23**
Email: frontier@cryogen.com
www: http://www.surf.to/magical

Sony Playstation

Dual Shock joypad + 60 blocks minneskort	400:-

Ny CD laser 349:-
Har du problem med att ljud och bild hackar eller att spel inte startar? Köp ny laser!



PAL-booster 250:-
Nu kan du spela NTSC spel på TV utan RGB i scarten, eller med bara antenningång.

Metal Gear Solid (USA ver.) 419:-

XPLORER THE ULTIMATE CHEAT CARTRIDGE **Endast 329:-**
Klarar alla Action Replay, Gameshark och Xplorer-koder. Extremt enkel att göra fusk med. Kan kopplas till PC direkt!

USA/Japan spel från	399:-
Vi är snabbast på USA/JAPAN import	
PS-6 joypad	99:-
Sony Dual Shock pad	279:-
Blaze Dual Shock pad	259:-
Förlängningskabel 2m.	79:-
Link kabel	79:-
RumblePak armband	99:-
RGB-STEREO scart	129:-
Med GUNCON anslutning!	
Scorpion pistol	**299:-**

Till PSX och SATURN. Passar alla spel, även GUNCON. Med rekyl, autofire & autoreload!

15 block minneskort	99:-
60 block minneskort	219:-
Dessa 2 kort har okomprimerat minne!	
240 block minneskort	259:-
PC Comms Card	399:-
Gör egna spel och fusk! Kräver AR	
Action Replay Pro	249:-
Video CD card (ny ver)	995:-
Se alla VCD filmer, både PAL och NTSC nu på din PSX nu. Mycket enkel att använda. Kräver ej diskbyte	

Sega Dreamcast
128-bitars TV-spel med bl a mycket bättre grafik och spelkänsla än både PSX och N64. Vi är först i Sverige med Dreamcast! *Levereras med spelet Sonic Adventure, RGB-scart och 220V PSU.* 3995:-

Nintendo®

8MB superminneskort (32 x större)	399:-
N64 Passport (spela alla importspel)	299:-
Spela alla USA & Japan spel nu! Unik kodfunktion gör den enkel att uppgradera ifall det behövs i framtida spel.	
RGB-scart, ger bätte bild än AV-kabel	99:-
Joypad förlängningskabel 2m.	79:-
Rumble Pak med inbyggt minneskort	199
Vi har många andra tillbehör. Ring för info!	

Trident Pad

"den bästa handkontrollen till Dina PC-spel" - PC Hemma 2/98

Logic 3

c:a 495:-

Enda PC-joypad med LCD-display. Visar alla spelinställningar: gas, roder, autofire-hast. m.m. Analog joystick & 9st skjutknappar. CH & TM . Friktionsgrepp.
(Finns i 3 olika N64-versioner från c:a 235:-)

PC Phantom

"..... det här en mycket bra och prisvärd styrspak..." - PC Hemma 12/97
"Det är en mycket bra joystick till ett vettigt pris" - PC för alla 2/98

Friktionsgrepp & oljedämpat T-gasreglage. Dubbel autofire 4/8-vägs sikte. 4 skjutknappar CH kompatibel.

c:a 495:-

Top Drive, ratt & pedaler

Inbyggd joypad. Rattmuff. Ställbar vridning & vxlspak. TM T2 kompatibel PC version samt 3-formats konsol-version (N64, Playstation, SEGA)

c:a 995:-

INTERACT

Ultra Racer

Kör som radiostyrd bil med överlägsen snabbhet. Slå alla rekord. Enhandsratt. Sköt gas/broms med pekfingret. Upp till 14 knappar.

PC & Playstation c:a 495:-
Nintendo64 c:a 395:-

"...den perfekta handkontrollen för Dig som gillar bilspel".
-PC Hemma 4/98

Dessa och många andra Beckman produkter finner Du bl.a. hos: Datacentrum, Elgiganten, Expert, Kungsan, Lekiabutiker, Mega Skivakademien, Stor & Liten, Tandy/SIBA, TDX City, Tradition & Åhlens. Varje återförsäljare sätter sina egna priser.

Generalagent: www.beckman-inno.se/bp/ Vi söker fler återförsäljare.

BECKMAN
Beckman & Partners AB

1998 25 Years BECKMAN

Post: Box 1008
141 21 HUDDINGE

Besök / Gods:
Kvarnbergsvägen 25

Tel: 08-608 21 00
Fax: 08-608 21 61

NÄSTA MÅNAD

Shigeru Miyamoto

Mannen,
myten, legenden.
Stor intervju med
världens främste
spelproducent.

Legend of Zelda: Ocarina of Time

Världens bästa spel?
I nästa nummer får
ni äntligen
svaret.

Tomb Raider III Nu är hon här igen.

Psygnosis bästa spel sedan
Wipeout 2097?

Dessutom recenserar vi *Crash Bandicoot 3, V-Rally 64, Libero Grande, Bust a Groove, Turok 2* och många fler.

SUPER PLAY 34 KOMMER DEN 8 DECEMBER

Nordic games postorder

Box 5083, 650 05 Karlstad
Tel: 054-18 83 18
Fax: 054-10 16 50
www.nordicgames.com

Vi har öppet vardagar 10–19
och lördagar 11–15

- **Sveriges lägsta priser.**
- **Två års garanti.**
- **24 timmars leverans om du ringer innan kl.16.30.**

Detta har gjort oss till Nordens största postorderföretag av spel.

KÖPINFORMATION

- Alla priser i annonsen är inklusive moms.
- Endast postens avgifter tillkommer. Detta är oftast 59kr men max 99kr. Vid beställning av 4 eller fler spel blir det automatiskt hemkörning (99kr totalt).
- Lider du ej av en förnämlig debiterar vi 175-225 kronor. Här av dig blir du har beställt en vara men alla kanske finns på den i lid.
- En del titlar i annonsen kan vara tillfälligt slutsålda eller ej utgivna. Vid sådant fall skickar vi varorna direkt dessa titlar kommer i lager. För att undvika detta, ring in din order eller anges några reservdelar vid beställning per fax/brev.
- 2 års garanti på nya spel och ett års garanti på alla begagnade spel.

BUTIKEN

Nordic Games har två butiker. I dessa finner du Sveriges största sortiment av nya & begagnade TV-spel samt nya PC-spel. Den enda skillnaden är att butikernas priser är något högre än postorderns. Detta eftersom vi har helt andra kostnader för att driva butikerna än postorderns. Priserna är ung. desamma om man räknar in vad samman blir per postorder inkl. kraften, som brukar vara mellan 58-99 kronor. Så oavsett om du väljer att beställa dina spel per postorder eller köpa dem i någon av butikerna, kostar de lika mycket.

Karlstad - Östra Torggatan 15 - 054-15 24 48.
Öppet Vardagar 11-18 - Lördagar 11-15.
Linköping - Storgatan 54 - 013-13 76 40.
Öppet Vardagar 11-19 - Lördagar 10-16.

VIKTIG INFORMATION

gällande beställningar

- För att undvika missförstånd är vi tacksamma om du nämner titeln du vill ha nya eller begagnade produkter/spel.
- Pga tekniska överbelastning av vår telefonväxel kan det vara svårt att komma fram per telefon. Ge dock inte upp utan försök igen lite senare. Vi jobbar på högtryck för att kunna expediera just din beställning så fort som möjligt.
- Vill du hämmar i telefonkö, **tryck inte in** återuppringningskommando eftersom detta inte fungerar med vår växel.

Tack på förhand från oss på Nordic!

HEMKÖRNT (NORM 24 kr)

- För dig som beställer något ur vårt sortiment kan vi erbjuda hemkörning till din dörr. Detta innebär att beställningen levereras med postens lilla företagspaket, vilket innebär att posten kör ut ditt paket senast kl.16.00 dagen efter beställning. Posten tar betalt av dig direkt vid dörren. Du kan betala med check eller kontant.

Är du inte hemma kan du hämta paketet på närmaste paketterminal. Total kostnad för detta är 99 kronor som vi debiterar på din order. Vill du inte utnyttja denna tjänst skickar vi som vanligt mot brevpostförskott (Apost) (kostnad från 58kr).

OBS! Beställer du baserbetspaket så levereras dessa automatiskt med hemkörning.

Avser: Till orter i norra Sverige tar leverantören ett högre avgift.

Nyheter/Kommande höjdartitlar

Nascar 99 629:-

Bomberman Hero 499:-

NHL 99 629:-

Holy Magic Century 629:-

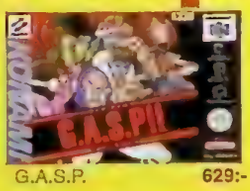
F-Zero 64 599:-

Zelda 669:-

All Star Tennis	629:-	Madden NFL 99	629:-
Buck Bumble	599:-	NBA Jam 99	599:-
Bust A Move 3	599:-	NBA Live 99	629:-
Centercourt Tennis	549:-	NFL Blitz	599:-
Earthworm Jim 3D	599:-	NHL Breakaway 99	629:-
Extreme G2	599:-	Silicon Valley	599:-
Fighting Force 64	629:-	Space Cicus	599:-
F-Zero 64	599:-	Turok 2	599:-
Gex 2	599:-	V-Rally	629:-
Glover	629:-	WCW/NWO Revenge	629:-
Holy Magic Century	629:-	Wipe Out 64	629:-
Knife's Edge	549:-	Zelda	669:-

Ordinarie spel

Mission Impossible 599:-



G.A.S.P. 629:-

Off Road 629:-

Waialae Country Club 599:-

Bio Freaks 599:-

Chopper Attack 629:-

1080	599	Lylat Wars exkl. RP	549
Air Border	549	Mario Kart 64	449
All-Stars Baseball 99	599	Mortal Kombat 4	629
Banjo Kazoole 3D	599	Mystical Ninja	629
Cruisin USA	399	Quake 64	499
Cruisin World	499	Rampage World Tour	599
Dark Rift	399	Robotron X	399
Diddy Kong Racing	499	Super Mario 64	549
Dual Heroes	549	Tetrisphere	449
F1 Pole Position	399	Wave Race 64	549
F1 World Grand Prix	549	WCW vs NWO	599
Forsaken	499	Wetrix	549
Goldeneye 007	549	Virtual Chess	599
GT 64 World Championship	579	World Cup 98	499
Iggy's Reckin Balls	499	WWF Warzone	629
Int Superstar Soccer 98	599	Yoshi's Story	599

Extra ram minne 8 mb

Med detta specialdesignade minne till din 64 maskin kommer du få ännu bättre bild och högre upplösning. Dock fungerar detta bara på specialutvecklade spel tex. Zelda och Turok 2. Det är mycket möjligt att det kommer att vara ett krav för spel i framtiden. Original produkt. Mycket enkel att montera. (Ska sitta under den lilla luckan ovanpå maskinen). RING FÖR PRIS!

STANDARD-PAKET

Basenhet inkl. scartkabel, en original handkontroll, strömsladd, manual och två års garanti.

OBS! Erbjudandet gäller endast vid köp av en produkt ur paketspelsrutan här nedanför

Ord.butikspris 1595:-
Spara 600:-
995:-

ZELDA-PAKET

Basenhet inkl. scartkabel, ett valfritt nytt spel, en original handkontroll, det hett efterlängtade spelet Zelda, en guide till spelet med komplett lösning, ett 4 M ramminne för högupplöst grafik, en officiell Zelda T-shirt, ett Rumble Pack, strömsladd, manual och två års garanti

Ord. butikspris 3395:-
Spara 800:-
2.599:-

MULTIPLAYER-PAKET

Basenhet inkl. scartkabel, en original handkontroll, tre stycken handkontroller (koplor), multiplayer spelen Goldeneye och Quake, ett rumblepack med inbyggt minne, tre stycken standard rumblepacks, fyra stycken förlängningskablar, strömsladd, manual och två års garanti.

Ordinarie butikspris 4595:-
Spara 1600:-
2.995:-

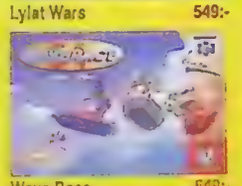
GIGANT-PAKET 2

Basenhet inkl. scartkabel, en original handkontroll, 2 stycken rumblepacks med inbyggt minne, två valfria spel, en förlängningskabel, ett rengöringset, en sällorbag strömsladd, manual och två års garanti.

Ord. butikspris 3795:-
Spara 900:-
2.895:-

PAKETSPEL

Lylat Wars 549:-



Wave Race 549:-

Super Mario 64 549

Ratt med Rumble-funktion 749

Superklipp!

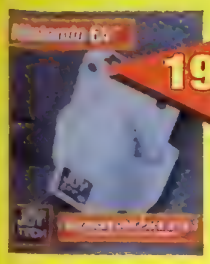
Köp 2 eller fler nya eller begagnade N64-spel så får du ett Förlängningskabel eller Minneskort Standard

UTAN EXTRA KOSTNAD!

0:-

För att ovanstående skall gälla måste det påpekas vid beställning

Tillbehör



RUMBLE PACK MED INBYGGT MINNE

Rumble pack med inbyggt standard minneskort. Finns 0ksom handkontrollerna i sex olika färger. Kräver 2st AA-batterier.

ACTION REPLAY – uppgraderad

KAMPANJPRIS!

Marknadens bästa "fuskfixed" adapter som gör att du kan göra saker som du bara drömt om i dina favoritspel som t.ex ovigt liv, hoppa längre, upptäck nya nivåer, nya vapen, hemliga bilar m.m. Med denna adapter blir dina gamla spel som nya. Action Replay är helt manybaserat där du mycket lätt kan se alla koder som finns tillgängliga. Med en helt ny teknologi har Datel byggt in en minnesfunktion vilket gör att du kan spara dina favoritkoder. Givetvis är Action Replay förprogrammerad med alla de senaste koderna. Finns även för Playstation och Sega Saturn. För nya koder eller mer info surfa gärna in på www.datel.co.uk eller ring Datels hotline på 00944-1782745990.

GAME BOOSTER

Du som väntar på att det ska komma ut fler spel på Nintendo 64 en har nu chansen att spela Gameboy spel på din maskin. Denna game booster sätter du i din maskin och sedan stoppar du ett Gameboyspel på ovansidan och vips så har du tillgång till flera hundra spel. Dessutom fungerar den som fuskadapter med flera hundra inbyggda fusk samt möjlighet för spelaren att själv söka upp fusk till Gameboyspelen. OBS Tyvärr är inte alla Gameboy spel kompatibla med gameboostern.

Så är det då dags att inom kort få sätta tänderna i spelet alla pratat om ända sedan Nintendo 64 kom på tal för flera år sedan. Zelda – Ocarina of Time. Bara ordet i sig innehåller något magiskt. Zelda. Hur hade Tv-spelsvärlden sett ut om inte denna underbara serie aldrig hade skapats?

Ingenting att oroa sig för nu, nu gäller det bara att få tag i sitt eget ex av spelet och låsa in sig ett par dagar för att följa med hjälten Link till staden Hyrule och ta sig an Ganon för femte gången i ordningen. Detta äventyr är definitivt något du aldrig tidigare har kunnat drömma om att få uppleva.

GLOVE TILL N64

Nu har den otroliga handkontrollen The Glove kommit även till Nintendo 64. Handkontrollen spännes fast runt handleden och sedan styr man genom att vinkla handen åt olika håll. Självklart kan man använda den tillsammans med rumble pack och minneskort. Vi måste säga att den passar bäst till skjutar spel som Golden Eye och Quake, men den är helt klart godkänd även till alla andra spel. Nja kanske inte till Wialalae Golf, men annars så..

RUMBLE VÄST – INTERACTOR – Virtual Reality Game Wear

Interactor ger dig en helt ny dimension när du spelar TV/PC-spel – Koppla på dig västen och känn vibrationerna av t.ex. slagen i fightingspel, kraschar i bilspel m.m. Interactor reagerar på ljudvågor i spel och musik och fungerar till alla tekniska apparater med Stereo-uttag, t.ex.

NINTENDO 64 – PLAYSTATION – SATURN – PC – CD-SPELARE – VIDEO m.m.

Som bonus medföljer en Rumble Pack cartridge till Nintendo 64, vilken förstärker effekten med alla "Rumble"-spel.

Tidigare pris 1.495:-

MINNESKORT 8 MB

32 GGR STÖRRE!

Det enda minneskort du behöver! På detta kan du spara 32 ggr så mycket data som på ett standardminne. Tillverkat av Blaze.

RATT INKL. RUMBLEPACK

Nu kan du äntligen få känna av både närkontakten av vägrenen och kollisioner med andra bilar när du kör med ratten. I denna den senaste ratten sitter det ett rumblepack inbyggt som sänder skakningar genom själva ratten. Naturligtvis förhöjs körkänslan avsevärt. Mycket roligare än tidigare rattar.

PAKETPRISER:

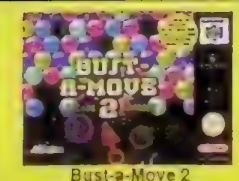
F1 World Grand Prix + ratt	1099:-	Ord. butikspris 1398:-
GT 64 + ratt	995:-	Ord. butikspris 1448:-
Lamborghini + ratt	895:-	Ord. butikspris 1498:-
Multi Racing + ratt	995:-	Ord. butikspris 1498:-
Top Gear Rally + ratt	995:-	Ord. butikspris 1498:-

AC Adapter 220 V	349	HK Mako	249	RGB Kabel	199
Adapter + Action Replay	499	HK Manta Ray blå,grå,röd,svart	199	Rumble Pack + 4x minne	299
Adapter, Importspel	149	HK Sharkpad Pro	249	Rumble Pack original	199
Adapter, passport	399	Joystick Arcade Shark	499	S/Video Cable N64	199
Antennkabel N64&SNES	149	Minneskort 4 Meg, 16 x	399	Shockwave N64	399
Antennkabel N64	149	Minneskort Original	199	Stereo AV Cable	199
Antennkabel original	249	Minneskort Plus,4x		Tremor Pack Rumble	99
HK AcePad	249	blå,clear,grå,grön,gul,röd,svart	199	X-Tender	99

Rea – Köp 2 och betala 349:-/st

Aero Gauge

Blast Corps



Bust-a-Move 2

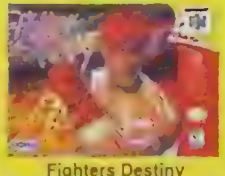
Chameleon Twist

Clayfighter 63 1/3

Doom 64

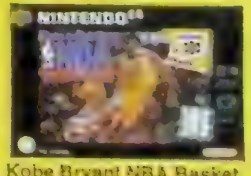
Duke Nukem 64

Extreme G


Fighters Destiny

ISS 64

Killer Instinct Gold



Kobe Bryant NBA Basket

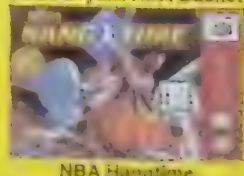
Lamborghini Challenge

Madden 64

Mischief Makers

Mortal Kombat Mythologi

Nagano Vinter Olympics


NBA Hangtime

NFL Quarterback Club 98

NHL Breakaway 98

San Francisco Rush

Top Gear Rally

Turok

Wayne Gretzky Hockey

VID KÖP AV ETT SPEL 399:-

2 års garanti ▶ 24 timmars leverans ▶ Tel 054-18 83 18 ▶ Fax 054-10 16 50 ▶ www.nordicgames.com

nordic games

Playstation

Nyheter/Kommande titlar

Wild Arms 399:- | Cool Boarders 3 399:- | Future Cop LAPD 2100 459:- | ISS 98 + M. Gear Demo 499:-

Tomb Raider 3 469:- | Crash Bandicoot 3 449:- | Spyro the Dragon 419:- | D. Nukem - Time to Kill 449:-

Nu med Dual Shock!

STANDARD-PAKETET

Basenhet inkl. democd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, cd ställ, scartkabel, manual samt två års garanti. OBS! Erbjudandet gäller endast vid köp av ett spel ur paketsspels rutan här bredvid.

Spara 200:-

995:-

Abes Exodus	399:-	Cool Boarders 3	399:-	San Fransisco Rush	459:-
Actua Golf 3	399:-	Crash Bandicoot 3	449:-	Small Soldiers	459:-
Actua Soccer 3	399:-	Fifa 99	459:-	Test Drive 4x4	449:-
Blasto	419:-	Formula One 98	599:-	Test Drive 5	459:-
Brian Lara Cricket	449:-	Knock Out Rings	459:-	The Contract	449:-
Buggy	399:-	Legend	449:-	Tiger Woods 99	459:-
Bust a Groove	419:-	Lemmings Collectors Edition	449:-	TOCA 2	459:-
C3 Racing Car Construction	459:-	Nascar 99	459:-	Tomb Raider 3	469:-
Colony Wars 2	499:-	NBA Live 99	449:-	Victory Boxing 2	449:-
Constructor	469:-	Ninja	499:-		

GIGANT-PAKETET

Basenhet inkl. democd, två handkontroller Dual Shock varav en original, två valfria spel, RGB kabel för bättre bild, 16 gångers minneskort, två förlängningskablar a två meter, cd ställ, strömkabel, scartkabel, manual samt två års garanti.
Ordinarie butikspris 3795:-

Spara 1100:-

2.695:-

PAKET-SPELSRUTA

Ratt med Rumble 749:-
Minne 1080 block 699:-
NHL Face Off 98 399:-
Batman & Robin 499:-
Rage Racer 469:-
Tilt 469:-
Duke Nukem 499:-
Gex 3D 469:-

Ordinarie spel

Actua Tennis 399:- | Ninja 399:- | Future Cop LAPD 459:- | ISS 98 + M Gear demo 499:- | Medievil 449:-

Mortal Kombat 4 399:- | Moto Racer 2 449:- | Mr Domino 449:- | S.C.A.R.S. 449:- | Wild 9 449:-

Resident Evil 2	499	Wayne Gretzky Hockey 98	399
Resident Evil Directors Cut	399	Versailles	399
[illegible]	[illegible]	Vigilante 8	449
[illegible]	[illegible]	Wild 9	449
[illegible]	[illegible]	Viper	449
[illegible]	[illegible]	World Cup 98	399
[illegible]	[illegible]	VR Powerboat Racing	449
[illegible]	[illegible]	VR Sports Baseball 99	449

Prisgaranti

Nu inför Nordic Games en garanti om lägsta pris! Om du som kund hittar en identisk produkt billigare, hos någon av våra konkurrenter i samma tidskrift som du ser denna text, kommer vi sänka vårt pris på produkten så att det inte b[...] dyrare att handla hos oss.

- Gäller ej paketerbjudanden.
- Gäller ej spel som måste köpas tillsammans m[...] något annat.
- Gäller endast identiska produkter som finns i lager hos vår konkurrent.
- Gäller endast dags dato.
- Gäller ej förbeställningar.
- För att priset skall sänkas måste detta påpekas vid inköpstillfället.

1 års garanti ▶ 24 timmars leverans ▶ Tel 054-18 83 18 ▶ Fax 054-10 18 50 ▶ www.nordicgames.com ▶

Tillbehör

PELICAN MULTITAP
Med hjälp av en multi tap kan man spela fler än två spelare samtidigt. Alla kan lira hockey eller fotbolls spelet samtidigt. Varför inte ta en omgång i Micro Machines eller Circuit Breakers? Den enda haken är att skak funktionen till "Dual Shock" inte fungerar.

GAME BOOSTER
Nu kan även PlayStationägare spela gameboyspel på sin maskin! Alla gameboyspel blir i färg på din TV. Hundratals fusk till gameboyspelen finns redan inbyggda, dessutom finns det en inbyggd fuskhittare som själv söker upp fusk på dina gameboyspel. Du får även med ett inbyggt spel till PlayStation i din Game Booster.

HK DUAL SHOCK SONY
Sonys nya kontroll med rumblefunktion inbyggd. Fungerar till alla spel med "Dual Shock"-ikonen på omslaget. Ett måste för alla PSX-ägare.

1080 BLOCKS MINNES KORT
Vi skulle kunna skriva att detta är det enda minnes kortet någon någonsin skulle kunna tänkas behöva, det gör vi också. Så stort är det. Det har minnesutrymme som 72 stycken vanliga minneskort! Man byter enkelt sida på det med hjälp av handkontrollen

MINNE 480 BLOCK PELICAN
Minneskort för upp till 480 sparningar. Perfekt för sport och äventyrsspel som tar upp mycket minne.

VCD MOVIE CARD
Nu kan du spela V-CD på din Play-station. Denna apparat klarar av både CD vers 1.0, 1.1 och 2.0. Mycket enkel att använda.

CD-LASER
Har du problem med en PlayStation där ljud och bild hackar? Oftast är det lasern som är utsliten. Med en ny laserlins blir din maskin som ny. **OBS!** När förpackningen är bruten gäller garantin att [illegible]. Passar ej alla modeller. Hör [illegible]

MAD CATZ RATT
Den bästa ratten på marknaden hittills. Analog ratt och lösa pedaler med broms och gas. Växelspak för att ge extra realism. En klassiker som alla bilspelsfanatiker bör ha hemma. Fungerar bäst på spel som med "optional controller"-ikon på spelboxens baksida. (F1'97, Rage Racer, V-Rally m.fl.)

Tommi Mäkinen + ratt	895:-
Need 4 Speed 3 + ratt	995:-
Colin McRae + ratt	995:-
ToCA Touring Car + ratt	895:-

HK DUALSHOCK JOYTECH + MINNE

Övriga tillbehör

Action Replay	399	Minneskort 480 Block	399
Adapter Guncom	299	Minneskort 720 Block	549
Antennkabel (N64 & PSX)	249	Minneskort Original 7 färger	179
Antennkabel ej original	199	Minneskort ej original 8 färger	129
Equalizer	329	Mus Joytech	249
Game Booster	499	Pistol, Erazer Gun	399
HK Asci Grip	249	Pistol, GunCon pedal	249
HK Ascipad	129	Pistol, Justifier Konami	299
HK Barracuda	199	Pistol, Lightblaster	199
HK Dual Impakt flera färger	269	Pistol, Real Arcade Light Gun	549
HK Dual Shock + minne Joytech	269	Pistol, Scorpion Silver	349
HK Negcon Namco	299	Playstation Laser Cable Sony	99
HK Original, grå,svart,vitSony	179	Playstation Laserlins	499
HK Resident Evil	249	Ratt, PowerWheel Interact	699
HK Standard 8 olika färger	129	Rengöringset Mad Catz	199
HK The Glove	599	RGB Kabel	198
HK Zeroteck Hori	299	RGB Stereokabel	249
Joystick Asci Stick	599	RGB Super AV Kabel	249
Joystick Bio Grip	149	Shock Pak	249
Link Up Kabel Joytech	129	X Tender Joytech	99
Minneskort 120 Block	249	X-Plorer (action replay)	349
Minneskort 360 Block	349		

Import

Air Gatsu (Square) JAP	699
Another Mind JAP	699
Bass Landing Fishing JAP	799
Brunswick Bowling USA	429
Capcom Gen Vol 1 JAP	699
Capcom Gen Vol 2 JAP	699
Capcom Gen Vol 3 JAP	699
Capcom Gen Vol 4 JAP	699
Capcom Gen Vol 5 JAP	699
Chocobo's Misterias Dangeon 2 JAP	799
Grand Prox 98 Fighting JAP	699
Murder on the Eurasia Express JAP	699
NHL Face Off 99 USA	449
Ralley De Africa JAP	699
Rivals School JAP	699
Rogue Trip Vacation USA	499
Sevenstars Toushin Guyfard JAP	699

Import ordinarie

Bio Hazard 2 JAP	399
Blaze & Blade Eternal Quest JAP	599
Blue Legend of Water JAP	699
Bomberman Fantasy Race JAP	699
Bushido Blade 2 JAP	699
Brave Fencer + FF8 demo JAP	599
Bust a Move: Dance Rhytm JAP	699
C: The Contra Adventure USA	499
Choro Q3 JAP	649
Clock Tower Ghost Head JAP	649
Dead or Alive USA	429
Elemental Gearbolt USA	449
Fire Panic JAP	699
Gran Turismo USA	429
Granstream Saga USA	429
Gun Bare - Point Blank 2 JAP	699
Kartia USA	429
King of Fighters 97 JAP	699
[illegible] JAP	649
Legend Of Heroes JAP	699
Mega Man Legends USA	429
Metal Gear Solid Special Edition JAP	1295
Metal Gear Solid JAP	699
Monster Rancher USA	429
New Japan Pro Wrestling JAP	699
NHL 99 USA	419
[illegible] USA	429
Parasite Eve JAP	449
[illegible] Fighter JAP	[illegible]
[illegible] Fighter USA	[illegible]
[illegible] 4 JAP	[illegible]
[illegible] USA	[illegible]
[illegible] 1&2 JAP	[illegible]
[illegible] JAP	[illegible]
[illegible] JAP	[illegible]
[illegible] USA	[illegible]
[illegible] USA	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Platinum + Reaspel

Platinum

Air Combat	249	Resident Evil	249
[illegible] Trilogy	249	Ridge Racer	199
[illegible] Arena Toshinden	249	Ridge Racer Revolution	249
[illegible]-A-Move 2	249	Road Rash	249
Command & Conquer	249	Soviet Strike	249
Crash Bandicoot	249	Tekken 2	249
[illegible]	249	Time Crisis	249
[illegible] Derby	249	ToCA Touring Car	249
[illegible] Derby 2	249	Tomb Raider	249
[illegible] Trilogy	249	Tommy Mäkinen	499
[illegible]	249	True Pinball	249
[illegible] Theft Auto	249	V-Rally	249
[illegible]	249	Wipe Out	249
[illegible] Track & Field	249	Wipe Out 2097	249
[illegible]	169	Worms	249
[illegible]'s Wild Adventure	249		
[illegible] V3	249		
[illegible] Trilogy	249		
[illegible]	249		
[illegible]	249		
[illegible]	249		
[illegible]	450		
[illegible]	249		

REA, utförsäljning

Actua Ice Hockey	249
Actua Soccer	199
Alone in the Dark	249
Auto Destruct	249
Ayrton Senna Kart 2	249
Bloody Roar	249
[illegible]	[illegible]

Chill	249	Pandemonium 2	249
Colony Wars	399	Pitfall 3D	249
Crypt Killer	169	Pro Pinball Timeshock	249
Darklight Conflict	169	Psychic Force	249
Davis Cup Tennis	249	Ray Tracers	249
Deathtrap Dungeon	249	Rock n' Roll Racing 2	249
Exhumed	349	Rosco McQueen	249
Explosive Racing	169	Snow Racer 98	249
Extreme Snowbreak	249	Super Puzzle F. 2 Turbo	399
Felony 11-79	249	The Note	249
Formula Karts	249	Tunnel B1	169
Jersey Devil	249	V-Rally	169
Jurassic Park Lost World	249	Whizz	169
X1 Arena Fighters	249	VS	249
Motormash	169	X-Men	249
Namco Museum Vol 4	249		
NBA Fastbreak 98	249		
Need for Speed	249		
NHL 98	249		
NHL Breakaway 98	249		
NHL Face Off 97	169		
NHL Powerplay 98	249		
[illegible]	169		
[illegible]	249		
[illegible]	249		

Bushido Blade 249:-

Köp 2 eller fler spel och du får köpa följande:

Minneskort 240 block

Minneskort i valfri färg

Handkontroll Original

2 års garanti ▶ 24 timmars leverans ▶ Tel 054-18 83 18 ▶ Fax 054-10 16 80 ▶ www.nordicgames.com

SONIC ADVENTURE™

Dreamcast™

SEGA RALLY 2 — SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Sega's nya drömmaskin kommer in till oss omkring 2 dec!

Nordic Games ger dig nu möjlighet att köpa denna TV-spelens Rolls Royce. Grafiken och spelen kommer att vända in och ut på allt vad standard heter. Kolla gärna in den Sonic Adventure preview som du kan ladda ner via vår hemsida. Den visar lite grand av maskinens kapacitet. Dreamcast är bestyckad med en andra-generations Power VR krets, som är kapabel att leverera förbluffande 3 miljoner polygoner per sekund! Dessutom är det inte bara en vanlig spelmaskin. Med hjälp av den special skrivna varianten av Windows, Windows CE kan man även använda Dreamcast till att utforska Internet. Via Internet kan man även spela vissa multiplayer spel.

Sega Dreamcast basenhet, en handkontroll, ett valfritt spel, scart kabel, RGB-kabel (för att få färg), 110/220 volts omvandlare, manual, kortfattad svensk instruktion, två års garanti.

5995:-

Tech Spech dream cast	playstation	n64
128 bit	32 bit	64bit
200MHz Processor	33MHz	94 MHz
360 MIPS (milj. instruktioner/sek)	30 MIPS	okänt
3 miljoner polygoner/sekund	360000 p/s	okänt
16 mb ram	2mb	4mb
8mb video ram	1mb	delad
2mb sound ram	0,5mb	delad
1 GB data cd	660mb	ca 30-60mb
12x cd läsare	2x	kassett
digital och analog handkontroll	digital /analog	digital / analog
Operativsystem WIN CE	inget	inget
tillbehör		
Modem 33.6 baud	-	DD station ca 100mb
Minneskort	minneskort	minneskort

Spelen du kan välja mellan!

Sonic Adventure	899:-
Sega Rally 2	899:-
Godzilla Generations	899:-
Pen Pen Triathlon	899:-
Seventh Cross	899:-

Tillbehör:

Minnesmodul/VMS-virtual memory system	599:-
Godzilla minne	599:-
Handkontroll	499:-
Virtua Fighter 3 Joystick	699:-

Här är spel vi vet kommer!

Evolution · Climax Landers · Monaco Grand Prix · Giest Force · Burning Rangers 2 · Cool Boarders · C&C Tiberian Sun · Daytona USA 2 · Fighting Vipers 2 · Harley-Davidson · House of the Dead 2 · Incoming · King of Fighters 98 Dream Match Never Ends · Jurassic Park : The Lost World · Resident Evil 3 eller 4 · Street Fighter III: Second Impact · Virtua Fighter 3: Team Battle

OBS! Nordic Games prisgaranti gäller ej på Dreamcast import.

Vinn en resa för två till Los Angeles

Nordic Games presenterar stolt den största och längsta tävlingen vi någonsin anordnat. Genom att köpa något hos oss mellan den 1/12 1998 och den 1/3 1999 får du automatiskt rätt att delta i en stor tävling. Ditt kvitto kommer att bli ditt tävlingsformulär! Ju fler gånger du handlar hos oss desto fler chanser har du att vinna! Alla inköp räknas! Stora som små!

Så här gör du!

När du har löst ut det du beställt av oss drar du en kopia av det kvitto som ligger i paketet. På detta kvitto skriver du en slogan och ditt telefonnummer. Din slogan får vara hur lång eller kort som helst. Sedan lägger du ditt tävlingsbidrag i ett kuvert och skickar in det till oss. Skicka det på följande adress: "E3 Tävling" Nordic Games, Box 5083, 65005 Karlstad. Den 5 mars kommer vi att

utse en trevlig slogan och ringa till den person som skrivit den. Vi ställer då tre mycket enkla frågor. Om den tävlande svarar rätt på minst en fråga vinner han/hon priset.

Vinst

En vinnare och en kamrat får åka med Nordic Games till den stora E3-mässan i LOS ANGELES! Vinnaren kommer att bo på ett första klass hotell i centrala L.A.! Vinnaren får självklart alla resekostnader betalda! Vinnaren har varje dag 500 kronor att spendera fritt, efter eget tycke. Totalt vinstvärde ungefär 27.000kronor! Om vinnaren inte vill resa till E3-mässan i Los Angeles, kan han/hon välja att få 20.000 kronor utbetalat kontant!

Krav

En av de resande måste vara över 21 år gammal. Anställda hos Ultima Wingames AB (Nordic Games) eller deras anförvanter äger ej rätt att delta. Om den första person som vinner, avsäger sig vinsten kommer en ny person att dras, tills en vinnare hittats. Om omyndig ungdom eller barn skulle vara vinnare, måste en målsman medfölja under resan. Eventuell vinst skatt betalas av vinnaren. Vinnaren kommer att publiceras i Nordic Games annonser omkring april månad 1999. Lycka till!

Dragning

Den 1 mars 1999.

GUIDBÖCKER

Kartia 199

C & C Retaliation 199

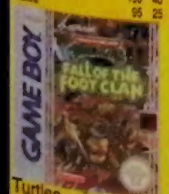
Wild 9 199

Alundra	149	Mission Impossible	199
Banjo Kazooie	199	Oddworld	199
Breath of Fire 3	149	Parasite Eve	199
C & C Retaliation	199	Resident Evil 2 Prima	149
Diddy Kong Racing	149	Spyro The Dragon	199
Final Fantasy 3	199	Super Mario RPG	199
Final Fantasy 7 Official	149	Tekken 3	149
Final Fantasy Tactics	149	Tomb Raider 2	149
Goldeneye 007	199	Wild 9	0
Kartia	199	Wild Arms	199
Mario Kart 64	199	Yoshi's Story	199
Mega Man Legends	199		

BEGAGNADE

GAME BOY

Titel	Vi säljer	Köper
Addams Family	150	50
Adventure Island 2	125	50
Aladdin	225	80
Alfred Chicken	95	25
Alien 3	125	40
Alien vs Predator	150	50
Al Star Challenge	95	25
Al Star Challenge 2	95	25
Aleyway	125	40
Altered Space	95	25
Amazing Penguin	95	25
Amazing Spiderman	125	30
Amazing Tater	95	25
Andre Agassi	95	25
Animaniacs	195	50
Asterix	195	60
Asterix & Obelix	225	60
Asteroids & Missile	125	40
Atomic Punk	95	25
Attack of the Killer Tomatoes	95	25
Avenging Spirit	95	25
Bad n' Rad	95	25
Batman	225	80
Barbie	195	50
Bart vs the Juggernauts	125	30
Bart & the Beanstalk	125	30
Bart Simpson's Escape from Camp Deadly	125	30
Baseball	95	25
Bases Loaded	95	25
Batman	150	40
Batman Animated	150	50
Batman Forever	225	80
Batman Return of the Joker	150	40
Battle Bull	95	25
Battle of Olympus	195	50
Battle Ship	150	50
Battle Unit Zeoth	95	25
Battletoads	125	40
Battletoads & Double Dragon	125	40
Battletoads Ragnarok	125	40
Beach Volley	150	50
Beethoven	95	25
Beetle Juice	95	25
Best of the Best	150	40
Big Hurt Baseball	95	25
Bill & Ted's Adventure	95	25
Bionic Battler	95	25
Bionic Commando	95	25
Blaster Master Boy	125	30
Blues Brothers	125	30
Bo Jackson Baseball	95	25
Bomb Jack	150	50
Bomberman	175	40
Bonk's Adventure	150	40
Boomer's Adventure	95	25
Boulder Dash	125	30
Boxing	95	25
Boxxle	125	30
Boxxle 2	175	50
Brain Bender	95	25
Bubble Bobble	195	50
Bubble Bobble 2	250	80
Bubble Ghost	125	40
Bubsy 2	250	80
Bugs Bunny	150	40
Bugs Bunny 2	195	50
Bura Fighter DeLuxe	95	25
Burger Time DeLuxe	95	25
Caesar's Palace	95	25
Captain America	95	25
Casino Fun Pack	95	25
Casper	225	60
Castelian	95	25
Castlevania 1	125	40
Castlevania 2	150	40
Catrap	95	25
Centipede/Millipede	150	50
Championship Pool	175	40
Chase H.Q.	150	40
Chessmaster	150	50
Chessmaster 2	250	80
Chopliter 2	175	50
Chuck Rock	125	40
Chuck Rock 2	125	40
Cliffhanger	95	25
College Slam	95	25
Cool Ball	95	25
Cool Spot	150	40
Cool World	95	25
Cosmo Tank	95	25
Crash Dummies	95	25
Crystal Quest	95	25
Cuthroat Island	150	50
Cyraid	95	25
Daedalian Opus	95	25
Daffy Duck	175	60
Darkman	95	25
Darkwing Duck	195	60
Days of Thunder	150	50
Dead Heat Scramble	125	30
Defender/Joust	150	25
Dennis the Menace	95	25
Desert Strike	195	60
Desetly	95	25
Dick Tracy	95	25
Dig Dug	95	25
Donkey Kong	175	60
Donkey Kong Land	175	60
Donkey Kong Land 2	250	80
Donkey Kong Land 3	225	120
Doomsayer	95	25
Double Dragon	125	30
Double Dragon 2	150	40
Double Dragon 3	175	50
Double Dribble 5 on 5	95	25
Dr Franken	150	50
Dr Mario	150	40
Dracula	95	25
Dragon's Lair	95	25
Dragonheart	150	40
Duck Tales	150	50
Duck Tales 2	175	60
Dynablaster	125	30
Earthworm Jim 1	225	80
Elevator Action	95	25
Elite Soccer	95	25
Empire Strikes Back	225	80
Extra Bases	95	25
F1 Pole Position	150	40
F1 Race	150	40
F1 Race + 4-Play ad.	195	60
F15 Strike Eagle	150	40
Face Ball 2000	95	25
Fast Trucks	95	25
Fastest Lap	95	25
Felix the Cat	95	25
Ferrari GP Challenge	150	50
FIFA 96	225	80
FIFA 97	250	100
FIFA Soccer	195	50
Fighting Simulator	95	25
Final Fantasy Adventure	225	80
Final Fantasy Legend 1	350	150
Final Fantasy Legend 2	350	150
Final Fantasy Legend 3	350	150
Final Fantasy Mystic Quest	225	80
Fish Dude	95	25
Fist of the North Star	95	25
Flappy JAP	75	20
Flash	95	25
Flintstones	150	50
Flipull	95	25
Foreman for Real	150	40
Fortified Zone	75	30
Fortress of Fear	75	20
French Translator	75	10
Galaga/Galaxian	150	50
Gameboy Gallery	150	40
Gauntlet 2	150	50
Gear Works	95	25
George Foreman KO Boxing	95	25
Ghost Busters 2	150	40
Go Go! Tank	95	25
Goal!	95	25
Godzilla	125	30
Golf	95	25
Gradius	95	25
Great Greed	95	25
Gremlins 2	125	30
Hal Wrestling	95	25
Harmony	95	25
Hatris	95	25
Heianka Alien	95	25
High Stakes Gambling	95	25
Hit the Ice Hockey	125	40
Home Alone	150	40
Home Alone 2	150	40
Hook	150	40
Hudson Hawk	95	25
Hugo	250	50
Humans	125	30
Hunchback	95	25
Hunt for Red October	95	30
Hyper Lode Runner	75	20
In Your Face	95	25
Indy Jones Last Crusade	150	50
Iron Man X/O	125	40
Ishido	95	25
Itchy & Scratchy	150	40
Jack Nicklaus' Golf	150	50
James Bond	225	80
Jeep Jamboree	95	25
Jeopardy	95	25
Jeopardy Sports Ed.	95	25
Jetsons	150	40
Joe & Mac	150	40
Jordan vs Bird	95	25
Joshua	95	25
Judge Dredd	150	50
Jungle Book	195	60
Jungle Strike	225	80
Jurassic Park	195	60
Jurassic Park the Lost World	250	80
Kid Dracula	95	25
Kid Ikarus	175	50
Killer Instinct	195	60
King James Bible	95	25
King of the Ring	150	40
King of the Zoo	95	30
Kingdom Crusaders	95	25
Kirby's Blockball	150	50
Kirby's Dreamland	175	50
Kirby's Dreamland 2	225	80
Kirby's Pinball Land	195	60
Kirby's Star Stacker	225	80
Klax	95	25
Knight's Quest	295	100
Krusty's Fun House	150	40
Kung Fu Master	125	40
Kwirk	150	40
Lamborghini American Ch	225	80
Last Action Hero	95	25
Lazlo's Leap	95	25
Lemmings	225	80
Lethal Weapon	95	25
Lion King	225	100
Little Mermaid	195	50
Looney Tunes	150	50
Loopz	95	25
Lucky Luke	0	0
Lunar Chase	95	25
Madden 95	125	40
Madden 96	125	40
Madden 97	125	40
Madden Football	125	40
Malibu Beach Volleyball	150	50
Marble Madness	125	30
Mario & Yoshi	150	50
Mario Picross	195	60
Marius Mission	95	25
Max	95	25
McDonald Land	150	40
Mega Man	175	50
Mega Man 2	175	50
Mega Man 3	225	60
Mega Man 4	250	80
Mega Man 5	275	100
Megalit	95	25
Mercenary Force	95	25
Metal Masters	95	25
Metroid 2	225	60
Mickey Mouse 5	195	60
Mickey's Dangerous Chase	175	50
Mickey's Ultimate Challenge	175	50
Micro Machines	175	50
Micro Machines 2	250	100
Miner 2049	95	25
Missile Command	95	25
Mole Mania	195	50
Monopoly	250	80
Monster Max	195	50
Monster Truck Wars	225	60
Mortal Kombat 1	195	50
Mortal Kombat 2	225	80
Mortal Kombat 3	250	80
Motocross Maniacs	150	50
Mouse Trap Hotel	95	25
Mr Chin's Gourmet Paradise	95	25
Mr Do	95	25
Ms Pacman	125	30
Muhammed Ali Boxing	150	50
Mysterium	95	25
Nail Scale	95	25
Nascar Racing	150	50
Navy Seals	95	25
NBA Jam	195	60
NBA Jam T.E.	225	80
NBA Live 96	195	60
Nemesis	95	25
NFL Football	95	25
NFL Quarterback Club	95	25
NFL Quarterback Club 2	95	25
NFL Quarterback Club 96	95	25
NHL 95	195	60
NHL 96	250	100
NHL Hockey	175	50
Nigel Mansell Racing	150	50
Nigel Mansell World Championship	175	50
Ninja Boy	95	25
Ninja Boy 2	95	25
Ninja Gaiden Shadow	125	30
Ninja Shadow	125	30
Ninja Taro Rollspel	295	100
Nintendo World Cup	125	40
Nobunaga's Ambition	250	80
Olympic Games 96	225	80
Operation C	95	25
Out of Gas	95	25
Pac Attack	95	25
Pac In Time	150	50
Pac Man	175	60
Pagemaster	150	50
Paper Boy	150	50
Paper Boy 2	150	50
PGA European Tour	175	60
PGA Tour Golf 96	225	80
Pinball DeLuxe	150	50
Pinball Mania	150	50
Pinocio	250	100
Pipe Dreams	95	25
Pitfighter	95	25
Play Action Football	95	25
Pocahontas	250	100
Pop Up	95	25
Popeye 2	150	50
Power Mission	95	25
Power Racer	125	40
Power Rangers	250	80
Power Rangers the Movie	250	80
Prehistoric Man	150	50
Primal Rage	125	30
Prince of Persia	125	40
Prince Valiant	95	25
Probotector	125	40
Prophecy	95	25
Punisher	95	25
Pyramids of Ra	95	25
Q-Bert	95	25
Q-Billion	95	25
Qix	95	25
Quarth	95	25
R-Type	95	25
Race Days	95	25
Race Drivin'	95	25
Radar Mission	125	30
Raging Fighter	95	25
Rampart	150	40
Ranma +	0	0
Ren & Stimpy Space...	125	40
Ren & Stimpy Veedidi	125	40
Rescue Mission	95	25
Rescue of Princess Blobette	95	25
Return of Lolo	95	25
Return of the Jedi	225	80
Revenge of the Gator	125	30
Riddick Bowe Boxing	150	40
Ring Rage	95	25
Ringaren av Notre Dame	250	100
Road Rash	225	80
Robin Hood	150	50
Robocop	150	40
Robocop 2	150	40
Robocop vs Terminator	150	40
Rocky & Bullwinkle	95	25
Roger Rabbit	150	50
Rolans Curse 1 Rollspel	295	100
Rolans Curse 2 Rollspel	295	100
Samurai Showdown	225	60
Scrabble	95	25
Sensible Soccer	150	40
Serpent	95	25
Shadow Warriors	95	25
Shanghai	95	25
Side Pocket	150	40
Skate or Die	125	30
Skate or Die 2	150	50
Smurfama	225	80
Smurfama 2	225	80
Sneaky Snakes	150	40
Snoopy's	125	30
Snow Brothers	95	25
Soccer	95	25
Soccer Mania	95	25
Solar Striker	95	25
Solitarie Poker	95	25
Solomon's Club	95	25
Space Invaders	195	60
Spanky's Quest	125	30
Speedball 2	95	25
Speedy Gonzales	195	50
Spiderman	125	30
Spiderman 2	125	30
Spiderman 3	125	30
Spiderman X-Men	125	30
Spiritual Warfare	95	25
Spirou	225	80
Sports Illustrated	95	25
Sports Illustrated Golf Classics	150	50
Spot	95	25
Spud's Adventure	95	25
Spy vs Spy	95	25
Square Deal	95	25
Star Hawk	95	25
Star Saver	95	25
Star Trek Beyond...	150	119
Star Trek Deep Space 9	150	50
Star Trek Next Generation	150	50
Star Wars	225	60
Stargate	150	50
Starhawk	95	25
Stop that Roach	95	25
Street Fighter 2	195	60
Street Racer DeLuxe	225	80
Sumo Fighter	125	30
Super Battletank	125	30
Super Kick Off	150	40
Super Mario Land	150	40
Super Mario Land 2	195	60
Super Mario Land 3 Wariland	195	60
Super Off Road	195	60
Super R.C. Pro Am	195	60
Swamp Thing	95	25
Sword of Hope	150	40
Sword of Hope 2	295	100
Sylvester & Tweety	125	30
T 2 Arcade Game	95	25
T 2 Judgement Day	95	25
Tail Gator	95	25
Tale Spin	180	50
Tamagotchi	195	60
Tarzan	195	50
Tasmania Story	125	30
Tazmania	150	50
Tazmania in Island Chase	150	50
Tecmo Bowl	95	25
Tennis	95	25
Terminator 2	125	30
Tesseras	95	25
Tetris	95	15
Tetris 2	195	60
Tetris Attack	150	40
Tetris Blast	225	60
Tintin i Tibet	225	80
Tiny Toon	175	50
Tiny Toon 2	195	60
Tiny Toon Movie Madnes	195	60
Tiny Toon Wild & Wacky Sports	225	80
Titus the Fox	95	25
Tom & Jerry	150	50
Tom & Jerry 2	195	60
Top Gun	195	50
Top Ranking Tennis	95	25
Torpedo Range	150	40
Toshinden	150	50
Total Carnage	95	25
Tour De Trash	95	25
Toxic Crusaders	95	25
Toy Story	250	100
Track & Field	195	50
Track Meet	125	40
Trax	95	25
True Lies	175	50
Tumble Pop	95	25
Turn & Burn	195	60
Turrican	95	25
Turtles 2	150	40
Turtles 3	295	100
Turtles Fall of the Foot Clan	125	30
Ultima Exodus	295	80
Ultima Runes 1	295	60
Ultima Runes 2	295	120
Ultra Golf	95	25
Universal Soldier	125	30
Warioblast	195	60
Warioland 2	250	80
Wave Race	175	50
WCW Main Event	95	25
Wild Snake	95	25
Winter Olympics	195	60
Word Zap	95	25
Wordtris	95	25
World Bowling	195	50
World Circuit Racing	125	30
World Heroes 2 Jet	150	50
Worms	225	80
Wrestling	95	25
WWF Raw	95	25
WWF Superstars	150	50
WWF Superstars 2	195	50
Xenon 2	95	25
Yogi Bear	195	60
Yoshi	150	50
Yoshi's Cookie	195	50
Zelda 4	225	80
Zen	95	25
Zool	95	25
Zoop	95	25



Turtles 125:-

Worms 195:-

BEG.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Vi säljer	Köper
Addams Family	195	50
Aladdin	295	120
Alien 3	225	60
Animaniacs	195	50
Another World	125	50
Asterix & Obelix	350	120
B.O.B	225	80
Bart's Nightmare	195	60
Best of the Best	125	50
Breath of Fire 2	450	200
Brett Hull Hockey	125	50
Bugs Bunny	295	120
Cannon Fodder	450	200
Castlevania 4	175	50
Chessmaster	350	120
Clayfighter	175	50
Donald Duck in Maui Mallard	350	150
Donkey Kong Country 1	295	100
Donkey Kong Country 3	450	200
Doom	295	120
Earthworm Jim 1	225	100
Equinox	195	50
Exhaust Heat	175	50
F-Zero	175	50
FIFA 96	225	80
FIFA 97	295	100
FIFA Soccer	125	50
Final Fantasy Mystic Quest	395	150
Flashback	125	50
Hole in One Golf	195	50
Illusion of Time	195	50
Int. Superstar Soccer DeLuxe	225	60
Jungle Book	350	120
Jurassic Park	225	80
Kick Off	125	50
Killer Instinct	195	50
Kirby's Dreamcurse	295	100
Lagoon	195	50
Lemmings 1	225	80
Lion King	450	150
Lost Vikings	175	50
Lost Vikings 2	295	100
Madden 95	125	50
Mario Paint + Mus	350	100
Mask	450	150
Mickey Mania	295	100
Mickey Mouse	295	100
Micro Machines	275	80
Mohawk & Headphone Jack	175	50
Mortal Kombat 1	195	50
Mortal Kombat 2	295	100
Mortal Kombat 3	350	120
NBA Jam	195	50
NBA Jam T.E.	225	80
NHL 94	175	50
NHL 95	195	50
NHL 96	225	80
NHL 97	295	100
NHLPA Hockey 93	125	40
Nigel Mansell Indy Car	395	150
Nigel Mansell Racing	395	150
Pocky & Rocky	195	50
Power Monger	350	100
Prehistoric Man	275	100
Prince of Persia	175	50
Rock n' Roll Racing	450	150
Shadowrun	195	50
Smash T.V.	125	50
Smurfs	350	120
Spiderman / X-Men	275	80
Spirou	295	100
Stargate	225	60
Starwing	125	50
Street Fighter 2	195	50
Street Fighter 2 Turbo	275	80
Street Fighter Alpha 2	395	150
Stunt Race FX	225	60
Sunset Riders	275	80
Super Adventure Island	225	60
Super Bomberman	275	80
Super Ghouls n' Ghosts	125	50
Super Mario Kart	350	120
Super Mario World	225	50
Super Mario World 2	295	100
Super Off Road	275	80
Super Probotector	195	50
Super Punch Out	275	100
Super Return of Jedi	295	100
Super Soccer	125	50
Super Star Wars	225	80
Super Tennis	175	50
Tetris Attack	275	80
Toy Story	395	150
Turtles in Time	295	100
U.N. Squadron	175	50
Winter Gold	275	80
World League Basket	125	40
World Master Golf	275	80
Worms	495	200
Wrestlemania	195	50
Zelda 3	295	100
Zombies	225	80

IMPORT

Act Raiser USA	95	20
Arcana USA	195	50
Big Sky Trooper USA	195	50
Chrono Trigger USA	695	300
Final Fantasy Mystic Quest USA	350	100
Final Fantasy 2 USA	1495	500
Final Fantasy 3 USA	995	400
Gem Fire USA	295	100
Harvest Moon USA	250	50
Liberty or Death USA	250	80
Metal Marines USA	75	20
Ninja Gaiden Triology USA	195	40
Obitus USA	195	50
Operation Europii USA	450	120
Robocop 3 USA	95	35
Secret Mission USA	95	30
Star Fox USA	95	25
Street Fighter 2 USA	95	35
Super Street Fighter 2 USA	150	30
Tetris Attack USA	125	35
Utopia USA	195	50
Y's USA	195	50

BEG.

SEGA SATURN

Area 51	175	50
Atlantis	395	180
Bomberman	250	80
Bug Too!	250	80
Bug!	195	50
Burning Rangers	395	200
Command & Conquer	250	80
Dark Savior	195	50
Daytona USA	125	30
Daytona USA C.E.	195	50
Deep Fear	395	200
Discworld	125	30
Discworld 2	250	80
Duke Nukem 3D	295	100
Enemy Zero (3cd)	395	150
Euro 96	95	25
FIFA 97	95	25
Fighting Vipers	125	30
Guardian Heroes	125	30
Hexen	125	30
King of Fighters 95 + RAM	250	80
Mansion of Hidden Souls	95	25
Manx T.T.	195	50
Myst	195	50
Nascar 98	250	80
NBA Live 97	95	25
Need for Speed	195	50
NFL Quarterback Club 97	75	25
NHL 97	95	25
NHL 98	250	80
Panzer Dragoon Saga	395	200
PGA Tour Golf 97	95	25
Resident Evil	350	150
Sega Ages	195	50
Sega Rally	250	80
Shining Force 3	395	200
Shining in the Holy Ark	295	100
Sonic Jam	250	80
Tomb Raider	195	50
Warcraft 2	195	50
Virtua Cop 2	195	50
Virtua Cop 2 + pistol	295	100
Virtua Fighter	60	20
Virtua Fighter 2	195	50
World Series Baseball	95	25
Worldwide Soccer 98	250	80

True Pinball 195:-

Deep Fear 395:-

BEG.

SEGA

Titel	Vi säljer	Köper
After Burner 2	95	25
Aladdin	195	50
Alex Kid	95	25
Alien 3	125	30
Altered Beast	75	25
Another World	95	25
Asterix	195	50
Back to the Future 3	95	25
Cannon Fodder	250	80
Castle of Illusion	195	50
Centurion	195	50
Chuck Rock	125	30
Comix Zone	95	25
Cool Spot	125	30
Crüa Ball	95	25
Cyborg Justice	95	25
Davis Cup Tennis	95	25
Dungeons & Dragons	125	30
Dynamite Headdy	95	25
E A Double Header	25	10
E A Hockey	25	10
E.S.W.A.T.	95	25
Ecco the Dolphin	95	30
Elitserien 95	25	10
Elitserien 96	40	15
Fantasia	195	50
Fatal Fury	95	25
Fatal Labyrinth	95	25
FIFA 96	95	25
FIFA Soccer	40	15
Flashback	95	25
Flintstones	195	50
Forgotten Worlds	95	25
Ghouls n' Ghosts	95	25
Global Gladiators	95	25
Gods	60	20
Jungle Strike	150	50
Kid Chameleon	95	25
Krusty's Super Funhouse	95	25
Landstalker	195	50
Light Crusader	195	50
Lion King	195	50
Madden 95	40	15
Madden 96	60	20
Mario Lemieux Hockey	95	25
Marko's Magic Football	95	25
Master of Monster	95	25
Monopoly	250	50
Mutant League Football	95	25
Mystic Defender	95	25
NBA Action 95	95	25
NBA Jam T.E.	95	25
NBA Live 97	125	30
NBA Showdown	95	25
NHL 94	25	10
NHL 95	25	10
NHL 96	50	20
NHLPA Hockey 93	25	10
Olympic Gold	125	30
PGA Tour Golf	125	30
PGA Tour Golf 3	195	50
PGA Tour Golf 96	195	50
Pirates of Dark Water	95	25
Premier Manager 97	195	50
Primal Rage	95	25
Quackshot	195	50
Robocop vs Terminator	125	30
Rock n' Roll Racing	195	50
Shining Force 2	250	80
Shinobi 3	95	25
Sidepocket	125	30
Sonic	95	25
Sonic 2	195	50
Stargate	95	25
Story of Thor	195	50
Sword of Vermillion	150	40
Syndicate	195	50
T 2 Arcade Game	95	25
Tale Spin	195	50
Theme Park	195	50
Toy Story	295	100
Truxton	95	25
Turtles Tournament Fighters	195	50
Wonder Boy Monsterlair	95	25
World Cup Italia 90	95	25
World of Illusion	195	50
Zero Tolerance	95	25

Dragon 150:-

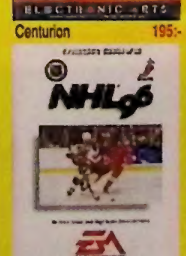
Quackshot 195:-

Zool 150:-

Robocop vsTerminator 150:-

Centurion 195:-

Might & Magic 225:-



NHL 98 60:-

Worms 250:-

Begagnade PlayStation-spel

Titel	Vi säljer	Köper
2Extreme	250	80
Ace Combat 2	295	120
Actua Golf	195	50
Actua Golf 2	325	120
Actua Ice Hockey	250	80
Actua Soccer	95	40
Actua Soccer 2	275	100
Actua Soccer Club Edition	195	50
Adidas Power Soccer	125	40
Adidas Power Soccer 2	150	50
Adidas Power Soccer 97	150	40
Adidas Powersoccer 98	295	120
Agent Armstrong	175	50
Agile Warrior	195	50
Air Combat	195	60
Air Race	225	80
Alien Trilogy	225	80
Allied General	375	150
Alone In the Dark	150	50
Alundra	395	200
Andretti Racing	195	50
Arcades Greatest Hits 2	225	80
Area 51	225	80
Armoured Core	350	150
Assault Rigs	125	40
Auto Destruct	175	60
Ball Blazer Championships	125	30
Batman & Robin	395	180
Battle Arena Toshinden 1	95	40
Battle Arena Toshinden 2	195	50
Battle Arena Toshinden 3	195	50
Battlesport	150	50
Battlestation	175	50
Bomberman World	375	180
Brahma Force	250	100
Breath of Fire 3	395	200
Broken Sword	195	60
Broken Sword 2	325	120
Bubble Bobble	350	150
Bubsy 3D	195	50
Bushido Blade	250	80
Bust A Move 2	225	80
Bust A Move 3	350	150
Cardinal Syn	375	180
Carnage Heart	175	50
Cart World Series	350	150
Casper	225	80
Castlevania	275	100
Chill	250	100
Circuit Breakers	350	150
Clock Tower	295	100
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	275	100
Command & Conquer	225	80
Command Red Alert	375	180
Contra Legacy War	195	50
Cool Boarders	295	120
Cool Boarders 2	375	180
Courier Crisis	250	80
Crash Bandicoot	225	80
Crash Bandicoot 2	350	150
Crime Killer	295	120
CROC	275	100
Davis Cup Tennis	275	100
Dead Ball Zone	225	80
Dead Or Alive	350	150
Deathtrap Dungeon	295	120
Destruction Derby	175	40
Destruction Derby 2	225	80
Diablo	350	150
Die Hard Trilogy	225	80
Discworld	225	80
Discworld 2	295	120
Doom	350	150
Duke Nukem 3D	295	120
Dynasty Warriors	225	80
Earthworm Jim 2	225	80
ESPN Extreme Games	395	150
Everybody's Golf	375	180
Excalibur 2055 AD	225	80
Exhumed	325	100
Explosive Racing	195	50
Extreme Pinball	175	50
Extreme Snowbreak	250	80
Fade To Black	195	60
Felony 11-79	250	80
FIFA 96	150	40
FIFA 97	175	60
FIFA 98	350	150
Fighting Force	250	80
Final Doom	325	120
Final Fantasy 7	325	120
Formula 1	175	60
Formula 1 97	250	80
Forsaken	350	150
G-Police	250	80
Gex	250	80
Gex 3D	375	180
Ghost in the Shell	350	150
Golden Goal	295	120
Gran Turismo	395	200
Grand Theft Auto	350	150
Hercules	375	180
Hexen	225	80
Int.Superstar So. D.L.	150	40
ISS Pro	175	50
Int. Track & Field	225	80
Iron & Blood	150	50
Iron Man X/O	125	40
Jeremy M. Cross 98	375	180
Jersey Devil	225	80
Jet Raider	195	80
Jet Raider 2	250	80
Jumping Flash!	195	50
Jumping Flash! 2	225	60
Jurassic Park L.World	295	120
K1 the Arena Fighters	295	100
Kart Duel	225	80
Kart Duel 2	250	100
Kick Off World	295	120
Klonoa	350	150
Konami Open Golf	375	180
Kula World	375	180
Kurushi	175	50
Legacy of Kain	250	100
Lethal Enforcers	250	80
Lifeforce Tenka	195	50
Little Big Adventure	225	80
Loaded	195	50
Madden 97	195	50
Madden 98	275	100
Madden 99	375	180
Magic the Gathering	295	100
Marvel Super Heroes	350	150
Mass Destruction	150	50
MDK	175	60
Mechwarrior 2	225	80
Mega Man 8	395	200
Mega M. Battle&Chase	375	180
Mega Man X3	325	120
Men in Black	295	120
Mickey's Wild Adv.	325	100
Micro Machines V3	225	80
Mortal Kombat 3	225	80
Mortal Kombat Myth.	250	80
Mortal Kombat Trilogy	225	80
Moto Racer	295	120
Moto Racer 2	395	200
Motorhead	175	60
Motortoon GP 2	250	80
Myst	295	100
Namco Museum Vol 4	250	80
Nascar 98	275	100
NBA Fastbreak	250	80
NBA in the Zone	150	60
NBA In the Zone 2	275	100
NBA Jam Extreme	195	50
NBA Jam T.E.	150	50
NBA Live 96	150	40
NBA Live 97	195	50
NBA Live 98	275	100
NBA Pro	250	80
Need for Speed	195	60
Need for Speed 2	275	100
Need for Speed 3	325	120
Newman Haas Racing	325	120
NFL Gameday	150	50
NHL 97	150	40
NHL 98	225	80
NHL 99	395	180
NHL Breakaway 98	250	80
NHL Face Off	95	40
NHL Face Off 97	150	50
NHL Face Off 98	195	50
NHL Powerplay	150	40
Nightmare Creatures	350	150
Nuclear Strike	275	100
Oddworld	275	100
Olympic Games	350	120
Olympic Soccer	95	40
One	325	120
Onside Soccer	195	50
Overblood	225	80
Overboard	275	100
Pandemonium	225	80
Pandemonium 2	295	120
Panzer General	395	150
Parappa the Rapper	195	50
PGA Tour Golf 96	150	40
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	275	100
Pitfall 3D	295	120
Player Manager	350	150
Po'ed	125	40
Point Blank	375	180
Point Blank + Pistol	595	250
Porsche Challenge	195	60
Power Move Wrestling	195	50
Power Serve Tennis	125	40
Poy Poy	375	180
Premier Manager 98	350	150
Pro Pinball	225	80
Pro Pinball Timeshock	325	120
Project Overkill	295	100
Rage Racer	225	80
Raging Skies	150	40
Raiden Project	225	80
Rally Cross	250	100
Rampage World Tour	325	120
Rapid Racer	250	80
Rapid Reload	195	80
Rascal	295	120
Raven Project	195	50
Ray Tracer	195	50
Rayman	225	80
Raystorm	295	100
Re-Loaded	175	50
Real Bout Fatal Fury	250	80
Reboot	250	80
Resident Evil	225	100
Resident Evil 2	395	200
Resident Evil Dir. Cut	295	120
Ridge Racer	150	40
Ridge Racer Revolution	150	40
Riven Myst 2	395	180
Road Rage	125	40
Road Rash	225	80
Road Rash 3D	375	180
Robopit	125	40
Robotron X	125	40
Rock n' Roll Racing 2	295	100
Rosco McQueen	150	50
Sampras Tennis	295	100
Sim City 2000	395	150
Skeleton Warriors	125	40
Skull Monkeys	295	100
Slam n' Jam	95	40
Slamscape	95	40
Smash Court Tennis	350	120
Snow Racer 98	350	150
Snowboard Phat Air	350	150
Soulblade	225	80
Soviet Strike	225	80
Space Hulk	125	40
Space Jam	250	80
Spawn	250	100
Spice World	225	80
Spider	225	80
Spot Goes to Hollywood	225	80
Star Wars Reb.Ass.2	225	80
Starblade Alpha	125	40
Starfighter 3000	125	40
Starwinder	125	40
Street Fighter 2 Col.	375	150
Street Fighter 2 Movie	225	80
Street Fighter Alpha	225	80
Street Fighter Alpha 2	325	150
Street Fighter Ex Plus	350	150
Street Racer	225	80
Suikoden	175	50
Super Football Ch.	150	40
Super Pang Collection	375	180
Supersonic Racers	225	80
Swagman	225	80
Syndicate Wars	195	50
Tekken	195	50
Tekken 2	225	80
Tekken 3	395	200
Test Drive 4	195	80
Tetris Plus	395	150
Theme Hospital	395	200
Theme Park	325	100
Three Lions	375	180
Thunderhawk 2	150	50
Tiger Shark	150	40
Tilt	250	80
Time Commando	195	50
Time Crisis	375	180
Time Crisis + Pistol	595	250
Tobal No. 1	195	50
Toca Touring Car	225	80
Tomb Raider	225	60
Tomb Raider 2	250	80
Tombi	375	180
Tommi Mäkinen Rally	250	80
Total NBA 96	95	40
Total NBA 97	150	40
Total NBA 98	350	150
Transport Tycoon	350	150
Trash! It	150	40
True Pinball	225	80
Tunnel B1	95	40
Twisted Metal	275	100
Twisted Metal 2	350	150
V-Ball	350	150
V-Rally	150	50
V-Tennis	150	50
Vandal Hearts	175	50
War Gods	150	40
Warcraft 2	275	100
Wargames	350	150
Warhammer	250	80
Warhammer 2	350	150
WCW vs Nitro	395	200
WCW vs the World	325	120
Victory Boxing	295	100
Vigilante 8	350	150
Williams Greatest Hits	150	50
Wing Commander 3	125	40
Wing Commander 4	225	80
Wing Over	375	150
Wipe Out	125	40
Wipe Out 2097	225	80
Viper	350	150
Virtual Pool	350	150
VMX Racing	350	150
World Cup 98	375	180
World Cup Golf	195	50
World League Soccer	375	150
Worms	225	80
VR Baseball	295	100
Wrestlemania	225	80
Vs	350	150
WWF In Your House	250	80
X Com	250	80
X Com 2	350	150
X-Men	375	180
Xenocracy	295	120
Yusha Heaven's Gate	295	100
Z	275	100
Zero Divide	175	50

Beg. Import

Crash Bandicoot 2 USA	195	50
Darkstalkers USA	75	25
Die Hard Triology USA	75	25
Doom USA	75	25
Evelouton Global USA	75	25
Final Fantasy Tactics USA	350	150
Mega Man 8 USA	195	75
NHL Face Off USA	75	25
Resident Evil USA	125	40
Revolution X USA	75	25

Beg. Tillbehör

Action Replay	350	100
Antennkabel ny modell	150	50
Antennkab. äldre mod. orig.	150	40
HK Analog Original	250	60
HK Ascilpad	95	30
HK Dual Shock	325	150
HK Joystick, Arcade	250	50
HK Negcon	295	100
HK Original	195	50
HK Original kopia	95	30
HK Resident Evil	225	80
Joystick Asciistick	275	100
Link Up Kabel	95	25
Minneskort 120 block	175	50
Minneskort 240 block	250	80
Minneskort 360 block	295	100
Minneskort 720 block	450	150
Minneskort Original	150	50
Minneskort standard	125	45
Multi Tap	350	120
Mus	250	80
Namco Fighting Stick	550	200
Pedaler Mad Catz	195	60
Pistol, Erazer Gun	295	120
Pistol, Real Arcade + pedaler	395	180
Pistol, övriga modeller	150	40
Ratt med Pedaler Mad Catz	550	200
Ratt Mad Catz	250	60
RGB Kabel	125	30
X-Tender	75	15

Tekken 2 225:-

Tommi Mäkinen 250:-

Tomb Raider 2 250:-

FIFA 98 350:-

NHL 98 225:-

Olympic Soccer 95:-

Bust-a-Move 2 225:-

Jersey Devil 225:-

Alundra 395:-

TOCA 225:-

V-Rally 150:-

Command & Conquer 225:-

Resident Evil 225

Medlemserbjudanden oktober.

NINTENDO 64	Klubbpris	Ord.lågpris
Aero Gauge	299:-	399:-
The Glove	599:-	649:-
Zelda T-shirt	199:-	249:-

PLAYSTATION		
Loaded	129:-	169:-
Tunnel B1	129:-	169:-
Minneskort 1080 block	599:-	699:-

SATURN		
World Wide Soccer 97	79:-	129:-
Shining Holy Ark	199:-	249:-

SUPER NINTENDO	Klubbpris	Ord.lågpris
Zelda 3	299:-	399:-
Williams Arcade Greatest Hits	99:-	169:-

MEGADRIVE		
FIFA 97	99:-	199:-
Road Rash 2	99:-	199:-

PC CD-ROM		
Red Alert Complete Collection	399:-	449:-
Constructor 1	199:-	299:-

GAMEBOY		
Little Mermaid	279:-	349:-
Maui Mallard	249:-	299:-

Gå med i Nordiska Spelklubben!

Nordiska Spelklubben har nu varit igång i över ett år. Under följande medlemsår kommer mycket att förändras. Fr.o.m. november kommer alla medlemmar att få hem 4–8 sidor varje månad där man kan läsa om nyheter och kommande spelprodukter.

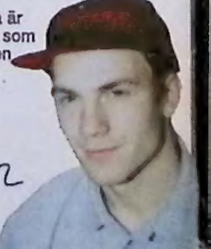
Du får som medlem 10% rabatt på alla begagnade spel och 5% rabatt på alla nya spel. Dessutom får du 10% extra när du säljer dina spel kontant till oss. Dessa procentrabatter och påslag gäller dock inte basenheter.

Du kommer regelbundet få specialerbjudanden på spel och tillbehör som bara är tillgängliga för våra medlemmar. Intill denna text ser du vilka specialerbjudanden som är aktuella nu. Dessa kan du utnyttja redan nu ifall du samtidigt med beställningen ansöker om medlemskap.

Ett års medlemskap kostar 150 kronor. Du kan bli medlem samtidigt som du beställer spel. Vill du bara bli medlem betalar du in 150 kronor på vårt postgiro 830 96 59-4. Skriv namn, adress och telefonnummer.

Välkommen att bli en i gänget.

Har nu några frågor så är du välkommen att ringa oss på 054-18 83 18.



Begagnade N64-spel

	Vi säljer	Köper
	495	250
FFighter Assault	375	150
Gauge	350	150
ier Tennis	425	200
ins Baseball 99	395	180
Kazooie 3D	495	250
eaks	350	150
Corps	350	150
Harvest	395	180
erman 64 3D	325	120
erman Hero	425	200
Bumble	395	200
Move 3	425	200
Move 2	375	180
leleon Twist	295	120
ber Attack	395	200
ghter 63+	275	100
n' USA	325	120
n' World	395	200
Rift	250	100
Kong Racing	395	200
64	350	150
Heroes	375	150
Nukem 3D	350	150
Worm Jm 3D	395	180
me G	350	150
me G2	425	200
o 64	450	200
le Position	295	120
orld Grand Prix	425	200
44	175	50
98	395	180
n's Destiny	350	150
kken	450	200
.I.P.	395	180
2	425	200
r	395	180
nmaye 007	495	250
1 World Championship	450	220
1	295	120
Magic Century	450	200
upperstar Soccer 64	350	150

Titel	Vi säljer	Köper
Killer Instinct Gold	250	100
Knife's Edge	425	200
Kobe Bryant NBA Basket	375	180
Lamborghini Challenge	350	150
Lylat Wars	295	120
Lylat Wars + Rumble Pack	395	170
Mace	295	120
Madden 64	295	120
Madden NFL 99	350	180
Mario Kart 64	395	200
Mischief Makers	250	100
Mission Impossible	525	250
MK Mythologies	350	150
Monaco GP Racing Sim	395	180
Mortal Kombat 4	450	220
Mortal Kombat Trilogy	350	150
Multi Racing Championship	395	180
Mystical Ninja	495	250
Nagano Winter Olympics	295	120
Nascar 99	425	200
NBA Hangtime	250	100
NBA Jam 99	425	200
NBA Live 99	425	200
NBA Pro 98	450	200
NFL Quarterback Club 98	395	180
NHL 99	495	250
NHL Breakaway 98	350	150
NHL Breakaway 99	425	225
Off Road Challenge	395	200
Olympic Hockey	350	150
Pilotwings 64	295	120
Quake 64	395	180
Rampage World Tour	450	200
Robotron X	295	120
S.C.A.R.S	395	200
San Fransisco Rush	350	150
Silicon Vally	395	200
Snow Board Kids	395	200
Star Shot	395	180
Star Wars	350	150
Super Mario 64	350	150
Tetrisphere	350	150

Titel	Vi säljer	Köper
Top Gear Rally	375	180
Turok 2	495	220
Turok Dinosaur Hunter	350	150
V-Rally	525	300
Wailalae Country Club Golf	350	180
War Gods	250	100
Wave Race 64	295	120
Wayne Gretsky Hockey	395	180
Wayne Gretzky Hockey	250	100
Wayne Gretzky Hockey 98	350	150
WCW vs Nitro	395	200
Wetrix	395	180
Wipe Out 64	495	250
Virtual Chess	450	220
World Cup 98	450	200
Yoshi's Story	450	200
Zelda	550	300

BEG TILLBEHÖR

AC Adapter Original	295	120
Action Replay	395	150
Adapter Uppgraderad	75	30
Antennkabel	125	30
Antennkabel Original	150	50
Game Booster	395	150
HK Annan modell	150	50
HK Färg, Original	195	120
HK Sharkpad Pro	150	50
Joystick Arcade Shark	395	150
Minneskort 20 x	350	100
Minneskort 4 x	150	50
Minneskort Standard Färg	75	25
Minneskort Standard	125	40
Ratt Mad Catz	450	200
Rumble Pack + 4x minne	250	80
Rumble Pack färg	95	30
Rumble Pack Original	150	50
Rumble Väst	395	150
X Tender	75	20

Wailalae Country Club Golf

Banjo Kazooie

Turok

BEGAGNADE BASENHETER

- alltid med ett års garanti.

Titel	Vi säljer	Köper
Gameboy	295	150
Gameboy Pocket	395	200
Game Gear + spel	450	150
Nintendo 8-bit	295	100
Nintendo 64	995	600
Playstation	995	600
Sega Megadrive	395	100
Sega MegaCD	250	80
Sega 32X	150	30
Sega Saturn	895	400
Super Nintendo	495	250
Super Nintendo Multi-X	595	300

I samtliga priser ingår vad normalt ingår vid nyköp, dvs handkontroll/er, strömsladd och Scart/Antennkabel. Vi reserverar oss för drastiska prissänkningar på nya Playstation eller Nintendo 64. Sänks basenheter kraftigt i nypris under aktuell annonsperiod kommer vi samtidigt sänka in och utpriserna på respektive basenheter.

!Byt dina spel mot andra — Få 15% mer när du byter!

SSå här enkelt är det att byta:

11. Skriv en lapp med de spel du byter in och vilka inköpspriser vi har enligt detta nummer av PlayStation.
LLägg på 15% mer på inpriserna. Detta gäller ej bbasenheter. Skriv sedan vilka spel du vill köpa. Vi tar 58:- iil postens avgifter när vi sedan skickar spelen till dig. Kom ihåg att när spelet saknar manual eller kartong drar vi av 225% per saknad del. Byter du in för mindre än beloppet du köper kommer resterande mot postförskott. Anteckna minst en reservtitel per beställt spel. Sist skriver du namn, adress och telefonnummer. Är du under 16 år vill vi ha din förälders namnteckning.

22. Packa ner dina spel och skicka dem till: Nordic Games Bytesavdelning, Box 5083, 650 05 Karlstad.

Bytesinformation: Skulle ett spel som du vill byta till vara slutsålt ställs du i kölista. Det kan ta från ett par dagar upp till ett par veckor. Du kan när du har sänt in dina spel ej få pengar eller det spel du byter in tillbaka. Byter du in för mer än vad du köper erhåller du tillgodokvitton på resterande belopp.

!Sälj dina spel kontant — Vi betalar mest.

SSå här enkelt är det att sälja:

11. Sammanställ en lista på allt du vill sälja. Kolla i denna annons hur mycket vi betalar. Saknar du någon titel går det jättebra att ringa och fråga. Vi har helt kompletta listor. SSaknar spelen manual eller bok? Utan kartong (alla spelkassetter, dock ej basenher och handkontroller): -25% på pris. Utan bok (alla spelkassetter, dock ej basenheter och handkontroller): -25 % på pris.
Gör klar listan med den totala summan du skall ha.

22. Skriv längst ner i vilket nummer av Super Play du har hittat priserna ifrån. Skriv sedan namn, adress, födelsedatum mån/år, målsmans underskrift (ifall under 16 år) och telefonnummer. Pengarna kommer på en postgiro-utbetalning som kan lösas in på närmaste postkontor. Inköpspriserna i denna annons gäller t.o.m. nästa nummer av Super Play / Playstation Magazine.

33. Sänd spel och papper till: Nordic Games AB Inköpsavdelning, Box 5083, 650 05 Karlstad. Du kan ringa till oss på 054-18 83 18 och beställa förskottsbetald påsketavi.

!Sänd in dina spel enkelt.

Vi har nu förenklat det ytterligare för dig som säljer och byter dina gamla TV-spel hos Nordic Games.

FFörsäljning/byte över 1 kg: Har du TV-spel annan vikter över 1 kg ringer du till oss på tel. 054-18 83 18. BBegär då att få en förskottsbetald paket-avi hemsänd. DDenna avi får du dagen efter du ringt. Avin är företagspaket, vilket betyder att vi har sakerna hos oss dagen efter du sänt dina TV-spel. Med denna avi kan du sända paket från 1 kg upp till 25 kg. Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi dig 58 kr i frakt.

Försäljning/byte under 1 kg: Har du spel för byte/försäljning kan du sända dem direkt till: **Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Box 5083, 650 05 Karlstad.** Använder du ovanstående adress utanpå kuvertet debiterar posten oss för frakten.

Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi sedan dig för frakten enligt postens prislista. Du behöver alltså inte ringa och beställa avi av oss om din försändelse väger under 1 kg. Givetvis behöver du inte utnyttja ovanstående tjänster. Du kan som tidigare sända in spel till oss som vanligt, d.v.s. att du betalar frakten.

Viktig information.

Köpinformation: Alla priser i annonsen är inklusive moms. Inga andra avgifter än postens tillkommer; minst 58 kr, max 99kr. Vid beställning av 4 eller fler spel blir det automatiskt hemkörning (99 kr totalt). Löser du ej ut en för-sändelse debiterar vi 175–225 kronor. Hör av dig ifall du har beställt en vara men inte hinner lösa ut den i tid. En del titlar i annonsen kan vara tillfälligt slutsålda eller ej släppta. Vid sådant fall skickar vi varorna direkt dessa åter kommer i lager. För att undvika detta; ring in din order eller ange några reserv-titlar vid beställning per fax/brev. 2 års garanti på nya spel och ett års garanti på alla begagnade spel.

Telefonbeställningar 054-18 83 18: vardagar 10–19, lördagar 11–15. För att undvika missförstånd är vi tacksamma om du nämner ifall du vill ha nya eller begagnade produkter/spel. P.g.a. tidvis överbelastning av vår telefonväxel kan det vara svårt att komma fram per telefon. Ge inte upp utan försök igen lite senare.

Hemkört inom 24 timmar: Vi kan erbjuda dig hemkörning till din dörr. Beställningen levereras då med postens blåa företagspaket, vilket innebär att posten kör ut ditt paket senast kl.16.00 dagen efter beställning. Posten tar betalt av dig direkt vid dörren. Betala med check eller kontant. Är du inte hemma kan du hämta paketet på närmaste paketterminal. Total kostnad är 99 kr som vi debiterar på din order. Vill du inte utnyttja denna tjänst skickar vi som vanligt mot brevpostförskott (A-post) (kostnad från 58kr). OBS! Beställer du basenhetspaket så levereras ordern automatiskt med hemkörning. Anm: Till orter i norra Sverige tar leveransen ett dygn extra.

Butik i Karlstad: Välkommen att besöka vår butik på Östra Torggatan 15 i Karlstad. Öppet vardagar 11.00–18.00, lördagar 11.00–15.00.

Nordic games

BESTÄLLNINGSKUPONG

Titel (Texta tydligt)	Pris	Reservtitel (Texta tydligt)	Pris
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	
5.		5.	
6.		6.	

Namn

Adress

Postnummer och ort

Telefon

Målsmans underskrift om under 16 år

☐ Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben (150:-/år)

☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben.

Medlemsnr: _____

Vill du inte klippa i tidningen skriv på ett linjerat papper och skicka in till:

FRISVAR
Nordic Games
Svarspost 650 359 300
Box 5083
650 05 Karlstad

Glöm inte att fylla i namn och adress.

Nordic Games
Postorder
Svarspost
650 359 300
Box 5083
650 05 Karlstad

BLOMGREN PHILIP

SOLVIKSVÄGEN 13
23633 HÖLLVIKEN

POSTTIDNING B
5251293

Nintendo

Snart är väntan över...

www.nintendo-se.com